

序

龍二

EMU-ZONE的第一期《模拟地带》杂志在网友们的大力支持下，全国顺利销售了一万册，同时也补印了一万册，而销售情况的反馈是相当良好，几乎在上市的前三天就被一抢而空了。在此我要感谢网友对**Emu-Zone**，对龙二，对《模拟地带》杂志的热心支持。而因为一些经验上合作上等等的原因，导致了第一期杂志的印刷质量，排版质量，光盘导航的亲和度等等都存在非常严重的问题。龙二不想为自己找借口，**EMU-ZONE**给大家的承诺就是一种品牌的象征，因此可以说尽管第一期杂志的销售不错，反映不错，但其实龙二知道我们的第一期是失败的。既然有了承诺，有了保证，更因为有网友和读者这样的一种无私的支持，我们的第二期杂志将采用最好的纸张以及双色印刷，加页码为**120**页整，更多的**EZ**的独家文章，更全面独家的光盘内容，来弥补第一期杂志的不足**!**

第二期杂志无论在文章的栏目还是稿件处理方面，都将和第一期杂志大大的不同。也许了解**EZ**的朋友，能够体会出我们做最专业的模拟器杂志的目标。在光盘内容上对导航界面的友好度，及内容按排方面都做了大大的修正，几乎是满满一**CD**本月最新发布的ＲＯＭ送给大家，其中没有任何掺水凑容量的东西，请相信**EZ**的实力，请相信龙二的努力！

《模拟地带》杂志将一直走下去，无论杂志社是否支持，无论其销量如何变化，无论外界的压力有多大，龙二保证**EZ**的这本独家杂志将会顽强地生存下去！因为这代表了龙二的信念，代表了**EZ**的信念，代表了我们这群模拟爱好者的信念！很多电视游戏者，很多电脑游戏者，也许他们其中很多人都不太知道模拟游戏，或者都不太喜欢模拟游戏，而《模拟地带》则是希望能把**EMU**带给他们，让更多的人了解**EMU**，欣赏**EMU**，最终让**EMU**真正成为一种精神！或者现在说这些还是太早，或者这也许只是一种梦想，但无论如何，我们的梦想将在《模拟地带》中得到一丝的安慰！

感谢游侠网**ALI**代笔为龙二写下了这么一段序，这段序真实地写出了龙二的感受，希望读者不要嫌龙二罗唆，请翻过本页进入本期的《模拟地带》吧！



模拟地带（2002年第2期）

出版：北京电子出版物出版中心

制作：《模拟地带》编辑部

出版编辑：喻静

终审监制：吕丁

社长：孙胜利

主编：龙二

编辑部主任：ALI

专栏编辑：龙二、雷电

美术编辑：晓红帽

编排：晓红帽

编辑部电话：(010)65578375

发行部电话：(010)65578368

发行部传真：(010)65578367

发行：赵琦、杨晓昆

地址：北京市朝阳区东八里庄1号天河商务会馆 630#编辑部、632#发行部

邮编：100025

印刷：北京四季青印刷厂

出版号：ISBN 7-900354-11-5/L.108

出版日期：2002年4月1日

定价：人民币10元（光盘+手册）

模拟地带

目 录

模拟快报

模拟焦点

游戏追击

模拟讲习所

模拟人之家

模拟DIY

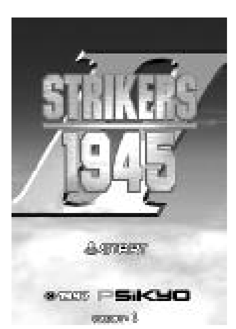


模拟器篇

MAME (WIP 2002.2～2002.3) 官方主页：**http://www.mame.net**

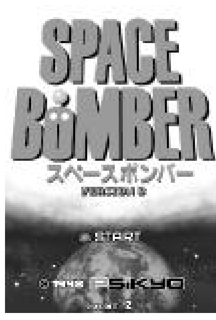
虽然今次的模拟新闻头条仍然是**MAME**，但是历时一个月**MAME**并没有放出传说中的最新版：**MAME0.59**。那我们就来看看这一个月内**MAME**小组的**WIP**信息吧（**WIP＝Work In Progress**）。

比较早接触模拟器的朋友应该不会忘记曾经被**Dump**下来的这两个游戏：《战国之刃》和《打击者**1945**》。这两个在**99**年就被**Dump**并且广泛的传播在各大模拟器站点的游戏，都是出自著名射击游戏制作公司**Psikyo**（我们习惯的称之为“彩京”）之手，在**MAME0.37Beta5**支持了彩京的**GunBird**（中文名称《武装飞鸟》）和**Sngkace**（中文名称《战国世纪》）之后，不少人认为彩京的游戏会按部就班的一个一个重现在**MAME**上面，然而《战国之刃》和《打击者**1945**》的却迟迟没有在**MAME**方面有任何进展，直到今年，**MAME**小组开始全力攻克**Psikyo**驱动，才让笔者这个门外汉恍然大悟：原来**Psikyo**以前的游戏（比如《武装飞鸟》和《战国世纪》）是不存在加密的，从《战国之刃》和《打击者**1945**》开始**Psikyo**开始在基板上加密，这也就是二者一直没有登陆模拟器的原因。不过目前**MAME**所要搞定的并不是早期的那块双**68K**的彩京基板，而是基于日立**SH-2**的彩京和**Kaneko**基板的模拟。下面就给大家简单的介绍一下存在于**Kaneko**基板上面的几个将要被**MAME0.59**支持的游戏。



《打击者**1945**Ⅱ》是这块搭载**SH-2**核心的基板上的第一作，虽然曾经被移植到**PS**上面，但是真正的设计游戏的人能够清楚的看出，以**PS**的机能游戏难免存在或多或少的缩水，所以说在模拟器上才能尽可能完全的重现当年街机上真正的**1945**Ⅱ。**2002**年的**2**月**20**日，**Haze**在他的页面上放出了几张有意思的截图，虽说当时还没有任何图形解码，但是活动块已经能够正常显示了，这标志着**SH-2**核心的模拟已经基本完成，离完全模拟就只有一步之遥了，那就是完成**GFX**的解码。这些图片来自**MAME0.58**的**Psikyo**驱动，很

明显，MAME已经开始正式研究Psikyo的SH-2驱动了。



Space Bomber，国内的朋友可能接触得比较少，这块1998年售价200美元的彩京业务用街机基板，恐怕只有在某些大城市的大型游戏中心才能见到（至少笔者这里没有）。游戏整体画风偏重于低年龄层的玩家，己方/敌方角色均被设计成Q版的搞笑造型。游戏的关卡数也是彩京的射击游戏中最多的，多达24关，游戏的发色数达到24万色，凭借其靓丽的画面和搞笑的风格迎合了不少青少年。没有在街机上玩过的朋友可能有望在MAME上一睹Space Bomber的芳颜了：）

Gun Bird 2，大名鼎鼎的《武装飞鸟 2》，继前作Gun Bird大受好评后，



历经四年精心开发，2代终于面世。游戏为了重现前作中的卡通风格，特地邀请了插画大师夏元雅人（曾经为著名动漫《罗德斯岛战记》插画）担任人物设计。游戏采用了三键位的设定，除了大部分射击游戏所共有的攻击和保险外，还加入了一个接近攻击键，攻击距离短但是威力十分巨大，绝对是考验玩家技术和胆量的全新设定。Gun Bird 2凭借其在街机市场的成功，发售一年后被移植到了DC上，同样取得了不俗的成绩。不过对于这个游戏，笔者唯一的疑点就是：Kaneko基板不是一块纯2D基板吗，那么是通过什么手段在登陆DC后实现了3D背景的呢，DC不是和SEGA的NAOMI基板存在着一定的互换性吗，难道NAOMI上面也曾经有过Gun Bird 2的影子？



Sol Divide，流行的翻译为《太阳表决》，虽说是射击游戏，但是由于游戏背景定义在古代，人物的写实风格十分强，而且一般的操作也和正统的射击游戏有所区别，魔法和指令技的追加使我们将其归为另类风格的射击游戏。该游戏先后被移植到了PS和SS上，相信大家已经通过一些电玩杂志对它有所了解。游戏中共有11种魔法可供选择，魔法攻击的要领在于找到敌方（尤其是BOSS）的弱点所在，而指令技方面，除了可以用斜上/斜下方向键+攻击键实现上斩和下斩外，你更可以输入特别的指令来达成角色自身所具备的连续技。



The Fallen Angels，（《堕落天使》），个人感觉彩京并不适合制作格斗游戏，这款The Fallen Angels便是最好的证明。充斥着各种暴力/犯罪的未来，街头的硬派男大乱斗……且不说剧情缺乏新意，格斗游戏最讲究的操作性也没有在游戏中被体现出来，对于不是ROM收集狂人的大多

数人来说，**The Fallen Angels**远远比不上前面数款游戏的吸引力。

Nebula（最新版本0.2a） 官方主页：**http://nebula.emulatronia.com**

这是一个**NEOGEO/CPS**模拟器，从去年四月初面世至今已经成为一个非常成熟的街机模拟器了。**Nebula**最早只是以模拟**CPS2**的游戏为主，之后才陆陆续续的加入**CPS1/NEOGEO/NEOGEOCD**的模拟成分。**2002**年的**3**月**1**日是作者**Elsemi**的**24**岁生日，于当天公布的**Nebula 2.0**版相信对于许多玩家来说（尤其是国内的玩家）是一个确确实实的惊喜，在这个**2.0**中不但实现了很多人期盼已久的窗口模式**GUI**，最大的变更在于支持了一块新的基板：**CPS 1.5**。这是一块我们应该十分熟悉的基板，它类似于**CPS1**，而且上面的游戏也和**CPS1**大同小异，主要是一些**CPS1**游戏的改版或者加强版，比如曾经在中国大陆地区出现的名为“降龙”、“屠龙”之类的改版街霸都是这块基板的杰作，现在**CPS1**上面提交的游戏驱动只有《圆桌武士》，《三国英雄传》（《三国志**2**：赤壁之战》的改版），《恐龙新世纪》。三个游戏都来自广州游戏小组（官方主页：**http://kvs.126.com**）的白河愁老兄，大家在玩到这几个**HACK**版的游戏时千万别忘了感谢白兄哦**^_^**



ePSXe（最新版本1.5.1） 官方主页：**http://www.epsxe.com**

在经历了**FPSE**（全名：**Free Play Station Emulator**）的**RIP**（**Rest In Pease**，意为：安息）事件后，**ePSXe**再次成为唯一值得期待的免费**PS**模拟器。不过开发小组似乎干劲十足的样子：），在**1.5.0**发布之后佳赞不断，专门负责宣传**PS**模拟器的**NGEMU**站点一直没有停止过新版**1.5.1**的小道消息，不过开发组一直采取低调的态度，将大部分精力都投入到了模拟器的除错和改良上面。**1.5.1**相比**1.5.0**，版本号没有多大的变化，所以不能说存在着本质性的改革，然而其中仍然有着突破性的更新点，那就是一个名为**Sub Channel Reading**的新功能，它被附加在光驱设置的选项中。我们知道**PS**软件开发商为了保护自己的版权利益，在正版游戏的光盘里面都加了密，防止正版光盘的对拷和制作镜像在网上传播。因此一些破解组织经常会制作一些**PPF**补丁（**PlayStation Patch File**），藉此来骗过那些加密算法，市面上的盗版光碟即是通过补丁补完后的镜像烧录成的成品光碟。同样的问题也存在于**PS**模拟器中，许多游戏由于某些特殊的主通道算法无法被模拟器识别为正确的**PS**光盘引导数据（不完全是因为防**Copy**的自我保护加密），进而无法开始模



拟，长期以来，ePSXe总是凭借着网络上的一些PPF补丁在勉强提高着PS模拟器的兼容性，众所周知这样做有着很大的局限性。Sub Channel Reading正是把那些PPF补丁的功能整合在了模拟器中，使得ePSXe整体兼容性大大提高。除此之外，ePSXe对个别大作的局部优化和修正完全体现了开发小组的敬业精神，一直存在着背景音乐延时的FF7（《最终幻想7》），Threads of Fate（SQUARE后期制作的一个很象武藏传的ARPG）， Valkyrie Profile（《女神传说》），对美日欧不同版本的BIOS非常挑剔的Legend of the Draggon（《龙骑士传说》），Wild Arms 2（《荒野兵器2》），由于MDEC透明处理的问题一直无法兼容所有显卡的《勇者斗恶龙4／7》，在1.5.1中都得到改善，所以虽说ePSXe 1.5.1并不是一个彻底的更新版本，但绝对值得PS模拟器爱好者们去仔细揣摩揣摩。

ROM & 补丁篇

总的来讲这个月的重量级ROM不算很多，在模拟器还没有出来前，象那些1945Ⅱ、《武装飞鸟2》之类的ROM只能算是鸡肋。倒是GBA上面的几个新游戏有一番看头：比如曾经在PS上大受欧美玩家青睐的3D动作游戏《古惑狼》，在GBA上以2D的形式登场，在机能受限的前提下并没有明显的降低动作游戏最讲究的“游戏性”，可以说是近期的一款动作游戏精品。同样在欧美十分流行的X GAME竞技类型的Tony Hawk Pro Skater第三代推出，相信喜欢体育的朋友一定不会错过。钟意于亚洲风格游戏的朋友可以尝试一下TAITO公司的这款《艾斯托普理斯外传——沉默的遗迹》，不要看他名字怪怪的，其实说白了就是SFC上面《四狂神传说》的续集，TAITO的王牌ARPG。



ROM和补丁是分不开的，就象模拟器需要不断的放出修正版本以提高其整体性能一样，ROM也凭借各种各样的补丁而显得缤纷多彩。ROM的补丁有很多用途，比如GBA ROM的EPROM补丁大多是对烧录到可插写卡（GBAX）中存在的诸如无法记忆等问题作相关的修正，PS ISO的补丁则可以使光盘附加跳过保护加密／启用金手指开始游戏／实现PAL/NTSC等多制式的转换等功能。今天要给大家介绍的，是一个破解小组制作的SFC游戏关于DSP模拟的补丁。这个小组的名称叫做Dejap（官方主页：http://www.dejap.com），早期，他们主要从事一些SFC游戏的剧情翻译工作（就是把原本是日文的剧情部分翻译成欧洲各种语言），2001年中期，Dejap小组开始尝试SFC的DSP芯片的模拟，这是任天堂在后期的SFC卡带上面所采用的一种特殊加密芯片，使用该芯片的多为那些48M的游戏，比如：《天外魔境》、《星之海洋》、《少年街霸2》、《桃太郎地铁》……由于加密的方式很复杂，即便是使用磁碟机的朋友恐怕都很难接触到这些游戏。Dejap在DSP破解上的成功使得这些SFC黄昏时期的名作得以在模拟器上



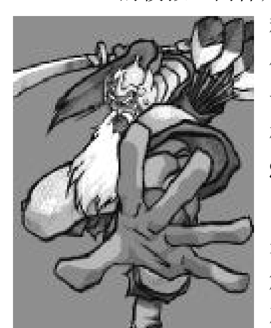
面重现。目前已经被破解的游戏包括《天外魔境》、《星之海洋》、《少年街霸2》，破解补丁必须存放在模拟器的特殊位置，模拟器在运行这些游戏的ROM时，智能化的调用这些补丁，通过补丁和ROM在内存中的运算，生成能够被模拟器识别的正确游戏信息，从而实现了游戏的精确模拟，关于补丁的具体使用方法，笔者将在今后详细为大家介绍。

传闻篇

模拟界的传闻虚虚实实，你可以信也可以不信。一个月前只要你说《打击者1945Ⅱ》会被MAME支持，可能会被人置之不理，现在呢，MAME官方主页上满屏的SH-2游戏截图让你无法不信。一个月前传闻KOF2001的ROM将在三月被放出，现在都快四月了，还是一点消息都没有：）下面再给大家来两则开胃的消息，怎么看待还要看各位的自我承受能力哦。

A’can的模拟：A’can是台湾开发的一台16位主机，在台湾被称为“敦煌16-bit”，当初《电子游戏软件》杂志还花了大量的中插彩页对其进行宣传（毕竟是国人开发的游戏主机嘛）。这款产于台湾的主机，在性能上其实并不输当时的SFC和MD，不过由于软件支持的贫瘠，很快便夭折了。国内真正拥有这款主机的人估计不多，更多的资料还是来自台湾。所以台湾模拟站点的BillyJR开始动起了模拟A’can的念头。主机既然是产于解密技术异常发达的台湾，那么其中的加密也自然不容小视， BillyJR希望拥有主机的人能够给他提供更多的资料，如果你能帮得上忙，请访问http://www.billyjr.com以获得具体的联系方式。

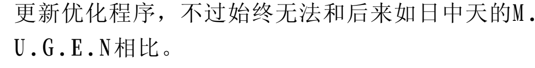
PGM的模拟：同样是来自BillyJR，这家伙好象经常出不少传闻啊。PGM全称Poly Game Master，是由台湾的IGS公司开发的16位业务用街机基板，现在在机厅吃币量非常惊人的《西游记释厄传》、《三国战记》都是PGM上面的游戏，可见确实是一块热门基板。据BillyJR称，整块基板有1/3和SNK的MVS十分相似，严格来说应该是夹杂MVS/CPS的一个特殊系统吧。BillyJR在春节期间大部分时间都埋头在研究这玩艺，目前已经解开了程序部分的加密，图像解码方面已经提交给另一位高手去做了。目前的模拟状况就是够初步的运行某些游戏，这里说的运行只是能够跑起来，游戏中的图像还是没有完全解码的，也就是说你能看到的，只是几个方块在屏幕上跳来跳去，当然有耐心的话你还是可以把它打通的（笑）。和SH-2模拟初期的情况很类似啊^_^





M.U.G.E.N 杂谈

◆文/EZ：阿清



无限道场——格斗引擎

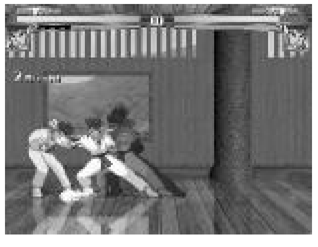
把M.U.G.E.N放到本刊来讲有点文不对题。因为MUGEN并不是一个模拟器，它并没有模拟任何硬件。但它是一个“模拟”2D格斗这一游戏类型的引擎，就象以前的PRG工厂之类。而这次让我们DIY的，是格斗游戏！

自己来做自己的格斗游戏，这件事对很多人来说感情上的意义远远超出技术上的意义。相信很多“格斗家”在玩格斗游戏之余，构想着自己创作设计的格斗游戏，构想着其中的人物形象、招式、狂傲的宣言、巧妙的系统……甚至“开发”到了二代、三代、特别版……可惜多少天才的构思，随着时间流逝而淡漠，不再留下痕迹。

梦想是人类不息的力量。96格斗天书中曾经有过一页“霸王塾”，里面有个日本bt人把自己加到kof和饿狼的画面中，还记得有招叫“甘露恋心碎”。几张图片把许多人的想法释放了出来。人们不甘心让DIY格斗游戏只是谈笑的资本，这使得格斗引擎为人所关注。我们所接触的有ASCII公司的2d格斗工场95，以及KOF91等。

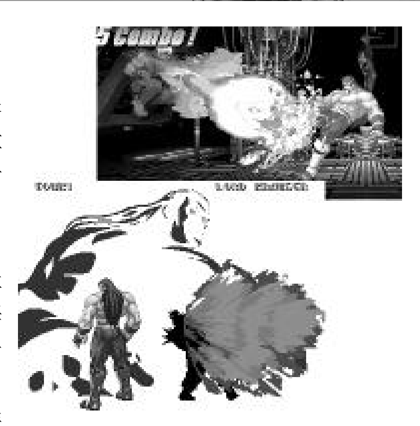
2D格斗工场中规中矩，是个不错的引擎。在日本现在仍有不少支持者；另外由著名的广州游戏小组开发的KVS，以及后来的零号装备开发的《格斗家的记忆》都是基于这个引擎。不过，该引擎是商业软件，你需要向ASCII公司购买才能得到，很大程度上限制了制作群。而且由于过于注重可视化开发，在一定程度上功能受到了限制。手感与流畅度始终无法和真正的格斗游戏相比。

KOF91是法国人自己编写的一个格斗引擎。其特点是开发非常简单，只要抓好图片后，经过简单的处理，基本上不用怎么设置即可做好一个人物。但可想而知，这样模块化的工具功能非常单一，人物动作也十分生涩。虽然作者一直都不断更新优化程序，不过始终无法和后来如日中天的M.U.G.E.N相比。



于是很多人不再相信2DFTG是可以亲密接触的。就连Mugen的作者小组——ElecByte也曾经不相信，他们一开始是要开发一个开放的射击游戏（如果是这样的话，今天的Mugen就会是开着MetalSlug去闯魂斗罗的关卡）。99年底，版本号

为9x.06.27的Mugen诞生了。向世界喊出了“Round1 , Fight！！！”。



但是ElecByte却让一个有足够呆头呆脑的人物——Kung Fu Man来做Mugen世界的第一个人物也等于是形象代表。谁都看不出这样一个人物后会有一个如此强大的引擎。此后ElecByte就是不更新也不发言，总摆着一张干干净净的主页。如此低调真让人不敢相信他们是做出Mugen的人。我想每个Mugen人物作者、Mugen网站甚至可能一个普通爱好者都比他们有更多的公开发言。ElecByte或是他的Kung Fu Man就是这样充满郭靖大侠的气质。

终于Mugen没有由于他的外表被这个世界忽视，终究有懂他爱他的黄蓉，那就是一个叫TESTP的小组。TESTP的巧手天功发挥了当时Mugen的最大潜力，做出了GUILE,MARY甚至有熊猫三国的夏侯惇这些多个不同机种不同游戏的人物。以良好的手感，接近甚至超越原作的移植度使得广大的格斗迷看到了Mugen的价值。由于这不同寻常的关系，据说目前TESTP还掌握着一些Mugen的不传之秘（未公布功能）。

随后，第一批的MUGEN人物制作者出现了。以VK为代表的第一代MUGEN人物制作者们在TESTP开出的讨论区上谈论着MUGEN的制作发展等，制作出不少现在看来仍属顶级的优秀的人物，如VK的GOUKI(豪鬼)，HIGHER的LORD(克劳萨)等。这些古生代的作品目前还放在Andre Lopes的主页。该主页因为有制作18禁人物而受到圈内外人士的一些排斥，但其作者的制作水平和做出的贡献还是不可抹煞的。

MUGEN人物风格在这个时候也分成了两派，有以完全移植为目标的移植派，还有以人物加强或改造为目标的改造派。这就是MUGEN的两个主要功能：异类对战和游戏DIY在偏向上的分别。前者希望看到Perfect的豪鬼对战Perfect的八神庵；后者则宣称我不是来做Clone的。那时相对弱势完全原创派(人物自己画)现在也成了很大的气候。很多移植派也为着整个游戏完全超值重现的大计划而努力。



其实也不存在什么分野。当时的情况完全是百花齐放，Kof、街霸、龙珠、幽游、X-Men、饿狼、乱马……中的人气格斗人物齐聚Mugen；而非格斗游戏中的人物如机器猫、皮卡丘、Mario……都纷纷乱入；一些3D人物如结城晶、Cloud……都打扁了自己来打2D；还有一些被人遗忘了的游戏人物，都在Mugen里焕发新的生命。移植派的完美重现、改造派的



妙想天开，都能让那些说“格斗游戏已死”的人抬不起头来。

不过那时的平均水平不太高，有很多人物都是用Kung Fu Man做蓝本的，都有点Kung Fu Man的味道；浮空、卡死、失踪等可笑的Bug也出现在很多地方；那时主要注意招式和图片，流畅度和细节系统就比较差。可幸亏有一些著名的作者，象YongMing和NeoGouki的Kof人物，以较高的水准把握住了整体的水平。随着大浪淘沙，草草了事的人物终究只是个过场，真正的好作品仍然是现在人们超越的目标。

YongMing是一位华裔，他的人物有简易发招的版本。结果使得修改发招文件在玩家之中风行一时，成为搓不出八稚女的菜鸟们感受大虾感觉的工具。2001年重出江湖的YongMing开发了独立游戏kofremix，相信大家之前都玩过吧，真的是座难以超越的巅峰啊！VK的KofBoss气势宏大，他的大蛇因为用到了Mugen超强的透明功能而变得格外神秘。

这个时候中国的作者比较少，国内只有台湾的JEROME.LEE有制作乱马1/2系列人物。说起JEROME不得不说起其在华人MUGEN界的影响，首先他提供了大量MUGEN中文教程，帮助爱好者解答不少制作方面的问题，很多后来优秀的国内制作者都得到过他的指点，可以类比为我们的一盏指明灯^0^；其次在国内之所以MUGEN会被人称为“乱舞格斗”，跟他的制作的那个“乱舞格斗”主题画面包分不开。D版商看到标题写着乱舞格斗，就自作主张的给他安了这么个名字^^

Mugen的狂潮立刻泛滥到全球的每个角落，在论坛上可以看到世界各国家和地区的爱好者。MugenFrance,Mugen Japan,Mugen Italia……网站纷纷出现。如果Mugen是一个游戏，虽然不肯定这是参与制作人数最多的游戏，也一定是参与制作人最广的游戏。在巴西也有大量的Mugen站(可以看到都是葡萄牙语的主页)，MGBR(MugenBarzil)现在不仅是巴西Mugen站的中心，也是为很多知名作者提供空间的地方。

没多久，格斗帝国网站正式向国内的朋友介绍了MUGEN，并开辟了相关专区来介绍。可是有人还以为只是个画图工具，不敢相信是能玩的呢……再加上当时模拟中心提供的MUGEN人物资料库等，MUGEN开始慢慢得到广大网友的了解。没过多久大陆第一个作者JeremyLee(别和台湾的第一人JEROME.LEE搞混哦，此外韩国Mugen第一人也叫J.lee……也算是Mugen界的趣闻轶事哦。)推出了他的作品Ryulee!marvel VS capcom 系统，可以转换为KEN,GOUKI的3种模式，优秀的操作感，绝对的经典之作！一时MUGEN发展的异常火热，有关MUGEN的个人网页犹如雨后春笋一样冒了出来，Kyoung的Mugen新闻网就成为最有影响力的地方。



这时的MUGEN版本号是0101，现在市面上的所谓“乱舞格斗”基本上都是这个版本的人物。这个时期，国内的作者已经有一定规模了，象台湾的TERRYKUO、BAGALIAO、KAKU、香港的SWEATER、ANMC风间仁等都已经有不错的作品面世，而且这个时候以bagaliao的mugenvs mugen以及pipe’e emu world为据点,在几位经验人物的指导下,越来越多的朋友加入到mugen的制作行列:)

在整个Mugen界那也是黄金时代。在有名的日本MugenNEWs上每天都是数十条新发布或更新消息。（方可在那里看到了“中国人”字样，才找到了Kyoung）Mugen玩家的硬盘被疯狂充斥着。

2000年中期，ElecByte推出了新版MUGEN0627(一周年？)，本来出了新版本是件好事，但是由于新版本的改动太大，导致所有以前的人物或背景等都不能在新版中使用。ElecByte提供了详细的升级说明，但是手动升级的工作量太大。这个时候很多制作者都有点牢骚，觉得引擎象这样改来改去的很不爽。有些制作者就干脆洗手不干了……玩家也有点不知所云。不过好在，另外还有一些专门提供人物升级补丁的朋友，MUGEN爱好者基本上还没怎么少~



这次地震结束了第一次黄金时代。从更新的内容来看，ElecByte是想使代码更为严格。不知是受其影响，还是大家在热闹之后冷静下来的缘故。之后的作品数量虽然下降，但水平却极大提高。每个作品无论是画面还是细节的完成度都相当高。而且因为ANMC发明的AI系统的推广，Mugen人物终于摘去了弱智的帽子，超强、变态、养眼成为许多人物的评价。

随后，MUGEN 0731、1129版本陆续推出，稳定的兼容以前版本，不断增加新的功能。吸引了不少新人加入制作。Kyoung和方可差不多都是这个时期开始真正的制作……和全世界Mugen站频频关站相反，国内的网站又开出第二批，但是坚持时间都不长。

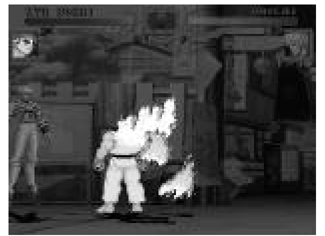
2001年的愚人节，MUGEN 0401版推出。此后4月14日更新。这成为目前使用范围最广的版本。大陆新秀作者zsk(即Kszsk)此时出招，一飞冲天。国际上可称为新秀的应该是Sander71113，之后成为令多少前辈汗颜的高手。Sander7113的人物移植度都不错,人物系统丰富(繁琐?),ai强大(变态?)。



当时流行的人物被称为暗黑系列代表有bigeli的dark chunli以及reu等的evil ken，超眩的画面效果，压制性攻击范围以及超强的ai，迎合了很多人的口味——变态和养眼的集合。不过这种风格并不入真正高手的眼，好的作品都是在于表现格斗的艺术，而不是飞机轰大炮炸……

另外,华人mugen界中的奇才翼翔以及后来的





Mr.S创造出来的改图流派更是给mugen世界带来了新的冲击!!翼翔的kof风Ryu,Mr.s的kof风hayate,以及后来kof2kstriker系列,不说的话,您还真看不出来这是爱好者自己画的(莫非它们是snk的下岗员工? ^^)!

有了大陆Mugen的三剑客和大家的支持，在原来Mugen新闻网的基础上，Mugen China在9月建立。也就是EZ的Mugen专区。没多久，j.lee老兄复出，再加上以及神秘人物Mr.S的超强火力支持，Mugen China更加壮大起来。现在由Kyoung主持的Kofz计划已经成为Mugen界的一个焦点。

Q&A:

安装：

1.Q:我下载的Mugen为什么没有Mugen.exe？

A:你可能是下了Linux版了，最新的Dos/Win版的版本是10414。

2.Q:如何加入人物？

A:注意先把你下载的人物文件放入一个新建目录，把该目录放到char\下。打开data\目录下的select.def文件(文本文件)，然后在“Characters”组下面加入MYDIR\PLAYER.DEF，如Iori\Iori99.def。如果*.def文件和MYDIR\的文件名是相同的，如Iori\Iori.def，则可直接写Iori即可。如果在旧一点版本上，在名字后还要加上“,”(逗号)，即“Iori,”。

3.Q:如何加入背景？

A:先把下载到的背景解开到Stage\目录。同样打开data\目录下的select.def文件。就在刚才人物名字的后面，加上背景的def文件名。如Iori\Iori99.def,Stages\IoriBg.DEF，中间以逗号分隔。这样在以这名人物作为对手时，背景就是IoriBg。没有指定背景的人物出场会使用随机背景。如果写Iori\Iori99.def,Stages\IoriBg.DEF,includestage=0，则背景为此人专用，不会被别人随机选到。对于没有确定人物的背景，就将其写到“ExtraStages”组下。

4.Q:能不能在选人时选随机人物？

A:将RandomSelect作为人物名字写在“Characters”组下，该位置就会出现一个随机选人框。



5.Q:只能放十个人物啊？

A:是选人框只有十个。要扩大选人框，打开data\目录下system.def，找到“SelectInfo”组，修改其下的rows和columns，这就是选人框的行数和列数。然后选人框可能会超出屏幕，这就需要修改pos值。0,0是左上角，319,239是右下角。另一个简单的方法是用data\big\目录下的system.def覆



盖掉data\下的。但是要放更多的人物就需要其他改动。不想麻烦的话，去下载一个画面包吧。

6.Q:能不能放隐藏人物？

A:Mugen不提供隐藏人物的功能。但是“Select Info”组下的moveoveremptyboxes=0的话，上下左右都是空位的人物就变成玩家不能选的“隐藏人物”了。(如果select.def中写的人物名不存在，该处就会出现空位。)

7.Q:如何加入音乐呢？

A:给人物加音乐，就在select.def中人物的名字后面加上music=音乐文件名，如Iori,Stages\IoriBg.DEF,music=sound\Iori.mp3。

给背景加音乐，就打开在Stages\目录下的背景def文件。修改“Music”组下的bgmusic项。



给主题画面，选人画面等加音乐，就打开data\system.def。修改“Music”组下相应项。

8.Q:怎样加CD音轨为背景音乐？

A:请看Mugen China的教程。

9.Q:我打了六个人就通关了，为什么？

A:注意到select.def最后一个组“Options”了吗？其中arcade.maxmatches这一串数字就说明了通关需要战斗的场数。第n位数字说明需要挑战几个Order=n的人物。Order的设置是在人物名字后面加order=n，如Iori,Stages\IoriBg.DEF,order=3。如果不指定order则默认为1。利用order可以区分Boss和一般人物等，也可以使某些人物成为电脑无法选的人物。(和上面隐藏人物相反。)

10.Q:画面包怎样安装？

A:画面包一般有安装说明。如果没有，一般是所有的Fnt文件放在Font\目录，音乐文件放在Sound\目录，其它文件放在data\目录。

11.Q:怎样装多个画面包？

A:在data\目录下新开一目录，将画面包文件放进去。例开目录名为newbag，就可以用mugen -r newbag的命令行启动这个画面包。这样就可以互不干扰地使用各个画面包，每个画面包可以用不同的select.def。

设置

1.Q:为什么每次进入要重新设置？



A:没这回事，设置完后应该Save。在Load处按下左右键就是Save了，再按键确认。(很多人居然犯这毛病。)

2.Q:Mugen支持双手柄吗？

A:Mugen不支持多手柄，但是如果将P2JoyStick映射为键盘的话，就可以同时用了。



3.Q:为什么我的手柄只能用四键？

A:如果你已经设置好的话。那说明你那个是假六键的，在Dos下现原形了。

4.Q:开始为什么有个信息框，需要按F1？

A:10414版已经到期，而Dos/Win的新版又没有出。现在有取消的方法，就是打开data\mugen.cfg，在“Misc”组下加上一行Expires=1,1,2004,FFFFF827。

5.Q:对战时为什么屏幕下面有几行小字？

A:那是Debug信息，按Ctrl-D可以关掉。彻底关掉是打开data\mugen.cfg，在“Debug”组下将Debug=1改为0。

6.Q:Debug功能键就没有啦？

A:还惦记着？“Debug”组下AllowDebugKeys就是是否允许在非Debug模式下还使用这些键。但玩多了就没劲啦，把它关掉。还有AllowDebugMode也关掉，这样吃亏的时候就不能出阴招了。

7.Q:画面才这么小？

A:修改data\mugen.cfg，“Video”组下的Stretch改为1。就是全屏了？

8.Q:这个画面效果也太普通了吧？

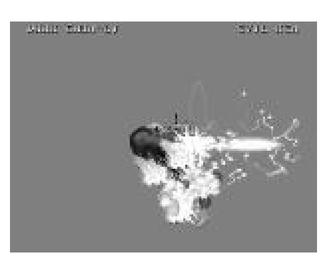
A:不许说Mugen的坏话，还有增强的图像模式。“Video”组下的DoubleRes，有=1和=2两种加强模式，但对你的机器性能要求较高。=3是给低配置用的ScanLine模式。

9.Q:读取速度能不能再快一点？

A:要求真高，Mugen的读取速度已经够快的了。Linux又有新功能使速度更快。对于Dos版来说，现在可以修改data\mugen.cfg，“Misc”组下的PlayerCache项，这是放在内存Cache中的人物个数。对机器性能有一定要求，但是多放了也没用。

10.Q:喂喂喂，你们说了半天，我的Mugen为什么是黑屏啊？

A:据ElecByte说：MUGEN需要一个VESA 1或VESA 2相容的显示卡，VGA是不被支持的。但其实并不完全是出在这里的。现在有一个希望就是找到data\mugen.cfg，“Video”组下的Vesamode，按说明修改。如果不行上论坛来找帮忙的吧。



11.Q:我这里是没有声音。

A:MUGEN支持大部份与声霸卡相容的音效卡。如果是相容而出问题，就建议将IRQ值改为7以下。

12.Q:我不能用手柄啊。

A:和声卡是一个问题吧。Mugen的硬件支持度确实需要提高，很多玩家因为兼容的问题被排斥在



外。目前也没有百试百灵的方法，这就不乱开方子了。毕竟我们只有消极的办法，还要靠ElecByte来解决。

13.Q:Mugen能在WinXP下用吗？

A：失败的例子太多了，也许有能用的吧。Mugen的最佳平台还是在Win95/98/Me上。

游戏

1.Q:玩到某一个人物时，出现String value for display names must be in quotes的错误信息。

A:那就是前面提到的0101版前人物，需要升级。Mugen China有相关教程。如果是背景出现类似问题很简单：打开背景的def文件。在“Info”组name后面的字符串加上引号后保存。

2.Q:Loading时突然跳出，显示can't load xxx.sff，怎么回事？

A:内存不够啦……哭吧。

3.Q:内存不够怎么办呢？

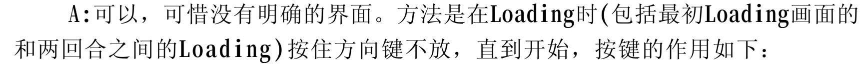
A：去买吧。没钱？没钱有没钱的办法：不要用上面提到的资源要求高的功能，也别用全屏了。关掉影子(data\mugen.cfg->“Config”->DrawShadows)，关掉音乐(data\mugen.cfg->“Sound”->PlayMIDI/PlayMP3)，不用手柄。哈哈，家徒四壁的做法。还有在Dos下运行；在Debug模式下用Ctrl-F改动frameskip值；少加背景。另外将人物分在多个画面包里是个好办法。其实有的时候是人物做的实在贼大，不玩它就是了。



4.Q:Kof试的多人战只能2对2吗？

A:在Turns上按左右键啊，最多可以选到4对4。(另一个ben问题)

5.Q:Turns战可以改变出战顺序吗？



A:可以，可惜没有明确的界面。方法是在Loading时(包括最初Loading画面的和两回合之间的Loading)按住方向键不放，直到开始，按键的作用如下：

原来顺序	1 2 3 4	1 2 3	1 2
按住前：	2 3 4 1	2 3 1	2 1
按住后：	4 1 2 3	3 1 2	2 1
按住上：	3 4 1 2		

6.Q:怎样选取色表？

A:Mugen支持最多12个色表。按不同的攻击键可以选择前6个色表；按住start键再按不同的攻击键可以选择后6个色表，这也是某些人物选隐藏模式的方法。





CPS 1.5 解惑

◆文/Emu-Zone：DD松

CPS1.5，对于许多人来说这是一个全新的概念，也许你听说过CPS1/CPS2/CPS3，却从来没有听说过CPS1.5。其实，CPS1.5就在你我的身边：）CPS全称叫做CAPCOM PLAY SYSTEM，CPS1/CPS2/CPS3也就是这个SYSTEM的一/二/三代基板，三块基板上面几乎承载了卡普空所有的2D格斗/射击/动作类游戏，所以CPS可以称得上是2D动作游戏的天尊。



早在80年代末90年代初，卡普空的CPS1基板基本上是街机厅的必备之物，也就是那个时代的卡普空，凭借其超强的游戏制作理念，在CPS1上面成功的开发了像《8人街霸》、《三国志2》、《名将》、《圆桌武士》这些不朽名作，同时也为今后的格斗/过关类游戏制定了一个默认的模板。CPS1游戏在国内的迅速走红，头脑灵活的D版商自然也看上了这棵摇钱树。随后一些CPS1游戏的改版纷纷出现，最典型的莫过于早期的“降龙”，该游戏是以CPS1上面的《12人街霸》为母板进行修改后得到的版本，对RYU和KEN的升龙拳加上了额外的八个波动拳，极其霸道，由于人们对新事物的好奇，“降龙”还是赚了不少银子的，不过由于平衡性的严重破坏，之后就乏人问津了（之后还推出过一个叫做“街霸彩虹版”的东

东，相比之下彩虹版平衡性要好些，就是不知道是不是卡普空参与的版本）。另一个出名的改版系列是《三国志2》，有的人可能玩过街机上的“三剑圣”，这是流传的最广，发行量最大的一个《三国志2》改版（至少我们这里是这样），特点是游戏中的所有木箱/坛坛罐罐里的道具都被改成了游戏中威力巨大的稀有武器，在使用这些强力武器快速通关的同时，玩家必须担上没有任何HP补给的风险，也算是对破坏游戏平衡性的一些补偿吧（之后出现的一些比如可以换人的版本就过于离谱了……）。

Nebula 2.0开始支持的CPS1.5，也许正是上述游戏的母板。网上关于CPS1.5基板硬件资料的讨论各种各样，可谓众说纷纭。而这块基板不是卡普空认可的官方基板，所以很难得到确切的官方资料。通过对各网友的讨论和一些非官方的零散



CPS1基板　　C板

资料，我略微总结了一下CPS1的硬件构成情况：

早期的CPS1基板（诞生于1988年）是没有搭载Q Sound硬件的，基板由3块



CPS1 Q Sound　　C板

内置的电路板叠加而成，最上面同时也是最小那块是允许拆卸下来更换游戏的（习惯称之为“C板”），其余的两块可以一直固定在机体内部。晚期的一些游戏在“C板”上增加了一颗3伏的备份电池，该电池的出现主要是出于厂商对版权的保护，在图形芯片中保存着基板重要的信息，你需要在一年左右通过热交换由专业人员更换此电池，否则一旦电池失去效用，整块基板就报销了，必须拿到卡普空特定的游戏维修中心进行修理。

1992年，卡普空推出了附带Q Sound结构的CPS1基板，命名为CPS1 Q Sound。基板采用了4块内置的电路板，并且在外层加上了塑料外壳，看上去更美观大方，“C板”上的备份电池多了一颗，同样是断电就马上Over：（



CPS1.5是盗版商给取的名字，网上的介绍是这样的：基于CPS1基板改造而来，不同点在于使用了塑料外壳和两颗备份电池，据说有人知道怎样去掉第一颗电池，第二颗电池的重要性和CPS2类似，不过似乎也是可以去掉的……3P和4P支持，基板开始默认是使用Q Sound，可以通过基板的调节菜单切换到单声道声音输出。就笔者个人认为，CPS1.5机能上并不胜于CPS1，也许大家都注意到了，CPS1.5上面的部分游戏比如《三国志2》的改版《三国英雄传》是采用了Q Sound硬件的。不过细心的朋友可能会注意到，CPS1的Q Sound芯片是经过加密的，盗版商是怎样把这些声音给还原到盗版基板上的呢？通过Nebula的作者Elsemi的阐述和BillyJR老大的一些提示，看来CPS1.5上面的Q Sound并不是原有的Q Sound硬件系统，而是盗版商因为无法破解而采用另外一种格式的声音采样还原到游戏中取代原有的Q Sound。这种声音采样很可能就是早期CPS1本身所固有的声音格式，取样 ？还原，这和MAME修补缺乏声音模拟的老游戏的做法异曲同工，呵呵。在声音的质量上CPS1本身的音质肯定比不上Q Sound，所以说“CPS1.5机能上并不胜于CPS1”。

目前网络上流传的三个CPS1.5的游戏ROM，分别为《圆桌武士》、《恐龙世纪》、《三国英雄传》，都是出自广州游戏小组的白河愁之手，国外是不可能有这些游戏的：）游戏相比原始的版本都进行了十分夸张的修改：《圆桌武士》在每一关的开始都自动提供一匹马给玩家，并且所有人物的默认等级都是满的。《恐龙世纪》在得到固定的分数后角色会具有少许的无敌时间，并且游戏中左轮枪的子弹好象是无限的……《三国英雄传》更要得，居然可以使用两个BOSS——夏侯敦和吕布，真的是比《三剑圣》还要疯狂的改版！



最后希望大家在玩到这些游戏的时候，不要忘记我们国内的杰出Dumper：白河愁。



PGM即将被模拟

◆文/Emu-Zone：Maggic

PGM即将被模拟

AWAK、NEBULA将首先提供支持！

PGM即将被模拟，KAWAK、NEBULA将首先提供支持！

说起PGM（PolyGameMaster），或许挺多人都不知道，不过说起《三国战记》和《西游记》这两个街机厅上人气度超强的过关ACT系列，大家一定不会陌生。没错，PGM就是台湾IGS公司开发的这两个游戏的主机。有不少游戏系统借鉴了CAPCOM的，其上面拥有《西游记释厄传》、《傲剑狂刀》、《三国战记1&2》等经典游戏，当然也少不了经典的麻将游戏“电子基盘”。在家里能玩到这些经典游戏一定是大家很久以来的梦想吧。



在一个月前，BILLJR就透露将会模拟一个新的游戏系统，现在他自己已经证实是台湾IGS（International Games System）公司的PGM游戏系统。由于IGS在台湾来说是属于国宝级的公司，所以BILLJR一直在犹豫是否模拟它，但由于考虑到如果被其他比较不在意公司利益的人模拟的话，可能会造成更大的副面影响。所以，唯一平衡的方法是遵守模拟界的“四年期限”，也就是只有在四年以前的游戏才会被模拟。也许许多人会对这点有不满，但这应该也是维持模拟器和街机平衡的唯一出路吧。

关于PGM，大家或许都以为这台机子只是类似于KOF、合金弹头系列的主机MVS，然而事实却不是这样。和MVS类似的地方只有1/3还不到，可以说是综合了MVS和CPS以及一个不知名的游戏系统，看来比MVS强了不少啊！



BILLJR在二月就已经开始动工了，现在大致的硬件部分都已经模拟完成，因为PGM上的游戏在程式和图形上都是经过了编码的，所以，



现在只能看到几个方块在画面上跑来跑去。在这种情况下某些强人还是可能玩爆的！

让我们深入了解一下PGM系统吧！

首先来个MVS系统和PGM系统性能对比表：

	MVS	PGM
系统处理器	Motorola 68000(12 Mhz) Z-80A(4 Mhz)	Motorola 68000(16 Mhz) Z80 NMOS CPU(8 Mhz) Custom GPU x3
分辨率	320x224	320x224
调色板	16bit	32bit
屏幕最大色彩数	4096	65536
屏幕最大物件数	380	1200
声音处理器		ICS WaveFrontICS2115V
内存	Work RAM：64Kb Video RAM：68Kb Z80 RAM：2Kb	Work SRAM：1024Kb System SRAM：160Kb

从上表看得出来，MVS的机能确实比PGM差很多啊！我们中国人在游戏业方面还是不差的！



既然游戏系统差不多模拟完成，剩下的就是数数我们即将能玩到哪些新游戏了：

当然，除了这个表上的游戏（图表：见21页），还有许多游戏没有一一列出。（西游记实在不好怎么翻译，只好用Something代替了）

当模拟驱动完成后，应该会首先提交给KAWAK和NEBULA，





大家不用看着这么一大堆经典游戏流口水了，期待我们下一期杂志给你最新的PGM模拟报导吧！！

英文名	中文名	发行时间	类型
China Dragon	中国龙	?	另类麻将
China Dragon2	中国龙2	?	另类麻将
China Dragon3	中国龙3	?	另类麻将
China Dragon Special	中国龙特别版	?	另类麻将
Something Something West	西游释厄传	1997	动作过关
Something Something West Super	西游释厄传Super	1998	动作过关
Crazy Dancing	Crazy Dancxy	1999	音乐舞蹈
Crazy Dancing1.5	Crazy Dancxy1.5	2000	音乐舞蹈
Crazy Dancing EX	Crazy Dancxy EX	2001	音乐舞蹈
Rock Fever	Rock Fever	2000	音乐舞蹈
Rock Fever EX	Rock Fever EX	2001	音乐舞蹈
Knights of Valour	三国战纪	1999	动作过关
Knights of Valour1.5	三国战纪–风云再起	2000	动作过关
Knights of Valour2	三国战纪二代	2001	动作过关
Knights of Valour2.5	三国战纪–群雄争霸	2001	动作过关
Speed Driver	Speed Driver	1999	附带IGS自行开的3D硬件
	形意拳	2000	格斗
	傲剑狂刀	2000	动作过关
Bee Storm	蜂巢	2001	飞行射击
	电子机盘	?	麻将



◆文/Emu-Zone：steven

Hi，各位《模拟地带》的读者，大家好！我是Steven。从本期开始，由我来主持这个“游戏追击”栏目，希望大家多多支持啦！^_^　此栏目是为了所有模拟器爱好者开设的，说起来这个栏目也没有特定的内容，不定期的有游戏的介绍、秘技、攻略和心得体会等等。随着模拟器的高速发展，许多经典游戏都已被模拟了，本栏目会放上一些十分优秀的游戏的攻略心得，以满足广大模拟迷们。但是在下的文笔实在不怎么出色，因此只能不求语句华丽，但求通俗易懂，还请大家体谅。如果您有什么建议或者要求可以来找我，我的妹儿是stevenfang@citiz.net，在下一定会尽力满足各位的要求。本期要重点介绍的游戏就是N64上的Kirby 64，熟悉任天堂的朋友都应该玩过FC、GB和SFC上Kirby系列，老任这次以3D效果来描绘Kirby的最新作绝对是个成功的尝试，OK！P话说够了，下面就让我们来体验一下游戏的魅力吧！^0^



本作多了一个新的系统那就是“混合拷贝系统”。也就是说以前只能拷贝一个敌人的属性变为能拷贝2个敌人的属性，要使用这个系统有3种方法，以下会重点说明。建议大家用PJ1.4玩这个游戏，不过会有和其它模拟器一样的通病，那就是2D贴图不能显示，但是根据我摸索出来的办法终于可以进入游戏了，方法为：开始出现图1时按一下A，进入黑屏，此时再按一下A，然后按两下左键（注意：游戏用的非Analog十字键，而是Dpad，因此大家设置的时候要注意），最后按一下A，这时就应该可以看到美丽的开场动画



图2：被我碰巧按进去的迷你游戏^_^



图1：开始画面

了（图5），真佩服任天堂，能把色彩运用得呢么完美！

其实这个游戏并不只有通关模式，还有许多好玩的迷你游戏和4人对战，超级好玩的哟！不过可惜模拟器的2D贴图无法正常显示，运气好的乱按可以进去^_^（图2）

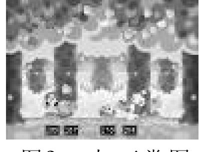


图3：与正常图相比较，唉……



图4：开场动画

图6：如果在黑屏时不按照以上方法就会出现电脑演示画面……



图5：序幕，颜色搭配好漂亮的说^_^

故事简介

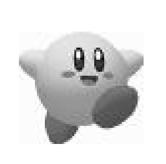
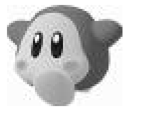
原本是妖精们居住的那颗美丽的星球一直非常和平，妖精们安居乐业，自从那一天，有一朵奇怪而又另人害怕的黑云的出现，显而易见，他的目标是妖精星的宝贝——水晶！

妖精们非常惊慌！妖精星公主让一个小妖精拿着紫水晶马上逃跑。小妖精逃到了宇宙中，可是黑云紧追不舍，变成了几片云一起攻击小妖精。豪无攻击力的小妖精当然不是他们的对手，经过一番拼斗后，小妖精终于支持不住被他们撞到了（非礼了？^_^）好似流星般，紫水晶被撞成许多块掉在一个星球上……

小妖精也坠落到了这个星球上，正巧被星星王子卡比遇见，说如此道那些后，卡比决定帮助小妖精找回失落的水晶，拯救妖精之星。故事也就此开始了！

如何？是不是非常象童话故事呢？^_^毕竟是任天堂的作品嘛！只要好玩就行了。游戏中一共有6个星球，每个星球都有5个关卡，每个关卡有许多不同的版块组成，每一个星球的最后一关都是Boss关，不过Boss不是很难的哦，只要找到诀

穷一会就把它Do over！^_^ 但是经常玩任氏游戏的朋友都知道，它的游戏并不是通关就算完成了，真正精髓的部分在于打出高的完成率，比如Wario系列和DK系列，Kirby也是如此，这次任天堂改变了前作每关都要完成一定的任务最后才可拿到星的打法，而是每关收集齐3颗紫水晶，算是贴合故事吧^_^ 但是这3块水晶实在是不好找啊，有些很容易，在很明显的地方，而另外一些却藏在连你做梦也想不到的地方-_-~~ 因此大家一定要仔细，能去的地方就去，多摸索摸索，不过我也没有拿到所有的星，难度实在是相当大啊，但是这里可以给大家几个忠告，那就是游戏中进入任一关后一开始先往回走走，不要急着冲，可能会有意想不到的好东西哦，还有就是许多关里的中间一些版块会一开始从很高的地方往下掉，而本作不同于以往的另一个就是卡比不再象以前那样可以永远使用“空中漂浮术”了，在空中一段时间后会由于要吐气而自动下落，这可要当心啊！许多地方是不能下去的，一旦掉落也只能Game Over……而刚才所说的往下掉的时候在卡比左右两旁都会有一些奖励品，不过全吃是不可能的，只能捡好的拿，在这之中紫水晶是当然有的了^_^ 最后一点就是有些关卡会有一些分支，而能否选择正确的路线就是拿到紫水晶的关键。一开始一些关卡都挺简单，要拿到所有水晶并不困难，但是到后来就不对了，一关能拿到1颗就很不错了，有时一颗也拿不到……大家看着办吧。

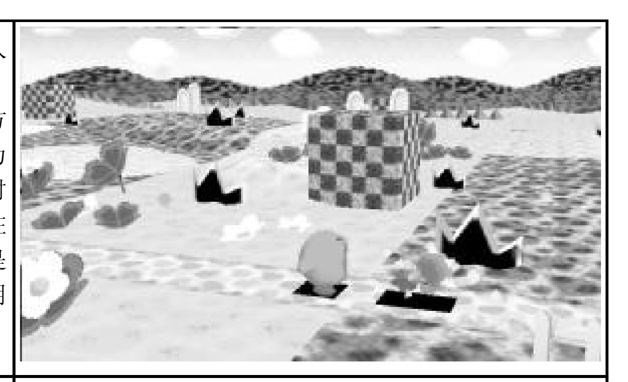
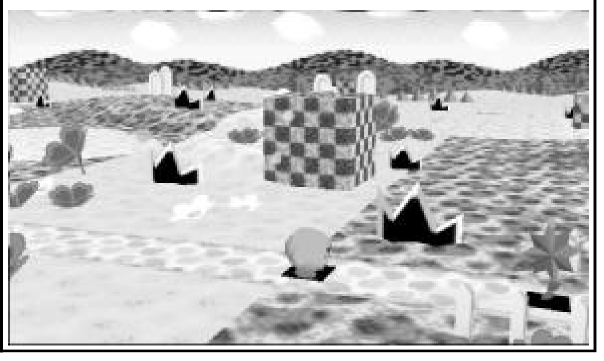
	主人公卡比，圆圆的身体让人们觉得十分“卡哇一”。一个月黑风高的晚上由于命运的安排遇见了小妖精，新学会的混合拷贝能力让它对这次冒险信心十足！ 
母星遭到黑云侵袭的美丽妖精，在不经意中与卡比相逢，游戏中每吃到一个紫水晶就会出来领取，非常爱自己家乡的姑娘^_^名字可以直译为丝带。 RIBBON	
	卡比的朋友。每次遇到困难时总会挺身出来帮助卡比，此次也不例外，它将与卡比一起冒险。在游戏中，他会在特定的地方帮卡比操纵木车滑过一些坡道。 

同样是卡比的好朋友，在得知卡比要去冒险后决定相伴同行。游戏中会以客串形式在许多关卡中出来用自己手中的笔画出奖励品来慰问卡比！ ADELEINE	
	企鹅大王，在前几作中是卡比的对手，而本作作为同伴出场，游戏中会在特定的地方出来背卡比走一段距离。 KING DEDEDE



混合拷贝能力详细介绍

下面将为大家着重介绍这个新的系统。可以用3种方法运用它：

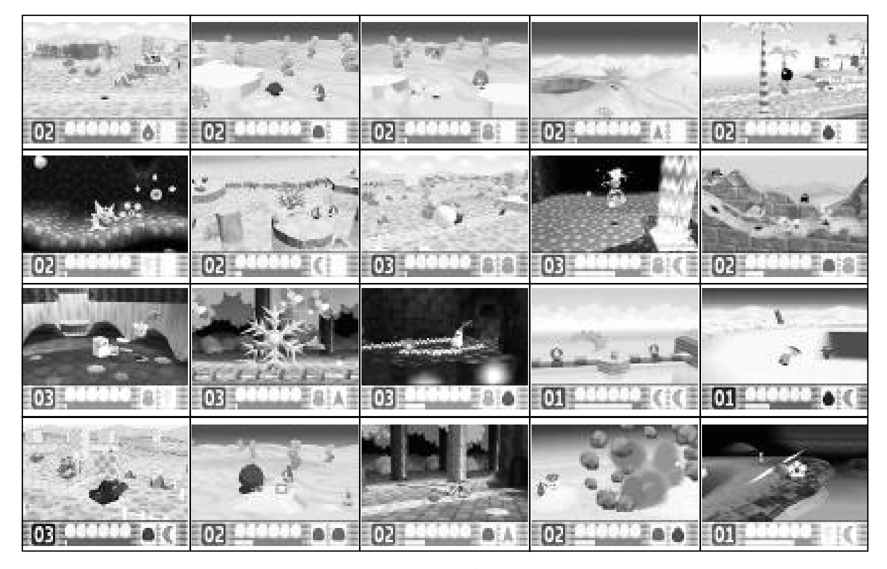
1.用法：同时吸入2只有属性的怪物。 说明：其实这个方法是最不常用的，因为没多少机会会让你同时碰到两个敌人，同时在你可吸入范围，而有是都有属性的，因此使用机会较少。	
2.用法：吸入一只有属性的怪物后将其吐出并攻击到另一只有属性的怪物。 说明：用的机会比较多的方法，吸入后不用急着吸收，可以走一会看看有没有可以和其相配的属性的怪物。	

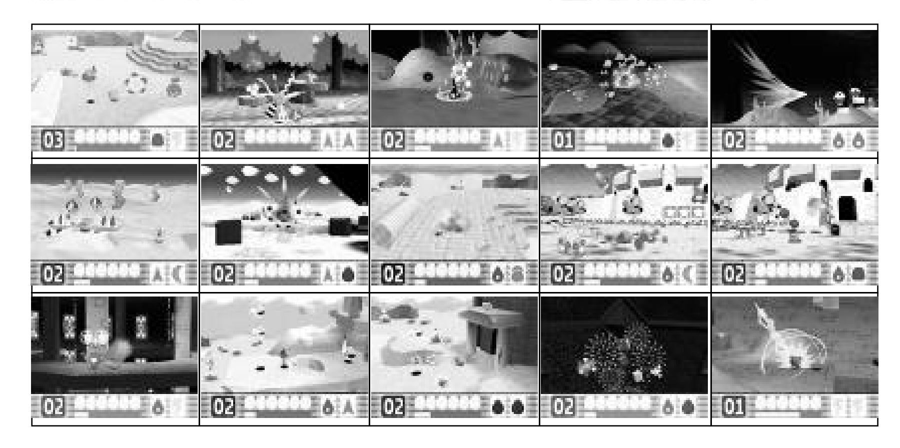
3.用法：吸入一只有属性的怪物，再按下键吸收，然后按键将其析出为星星，最后扔出它并使它击中另一只有属性的怪物，此时会形成另一个大星星，吸收它即可。

说明：用的最多的一种方法，也是最烦琐的，其实和第2种方法差不多，不过好处就是随时可以使用，只要你之前有吸过一个属性并没有遗失，就可以用。



根据以上方法可以弄出许多不同的属性，游戏中原本的基本属性有7种，分别是火，石，冰，刺，炸弹，电，月型镖，自己本身是一种属性，同时吸收两个相同的基本属性又搞成一种威力加强型属性，然后各自又可以和其它不同的6种属性相结合，这样就有35种属性，下面我就把这35种属性罗列出来，大家可以自己参照。





怎么样？是不是看得眼花缭乱呢？呵呵，大家快点试试吧，体验每个高级属性的威力和精彩画面吧！^_^

游戏秘技

Boss记录：

在游戏的“设定模式”中，各位将可以找到“Boss记录”这一个新项目。在这里各位可以跟所有BOSS连续对战，由第一关开始直至最后一个。

动画观看：

在游戏中有不少的动画片段，实在是非常精彩！在“电影模式”中各位可以找到“全部观看”这个新项目，各位可以在这儿重温游戏最初及结局画面。

忘了说了，这两个秘技的使用条件是拿齐所有的紫水晶，也就是说每个关卡都要拿满3颗星，而且由于模拟器的2D贴图问题，一开始的目录显示不出，所以就算拿到所有水晶要进入这两个模式也是十分困难的，大家努力吧！^_^





ZELDA～OCARINA OF TIME

萨尔达传说～时间之笛



网站：www.emu-zone.net
作者：小小呆
整理：PULUTION

发行公司：任天堂
游戏机种：任天堂64
发行年份：1998.12
游戏类型：ARPG
游戏玩者：1 PLAYER

推荐使用模拟器：Ultra64 High Level Emulator（UltraHLE）
推荐使用手柄：PLAYSTATION FEEDBACK GAMEPAD（索尼震动手柄）

【故事缘起】

这是很久以前的传说……

在世界形成与诞生之前，有三个黄金女神降临在海拉尔（HYRULE）这个混沌未开的土地上。这三位女神——黛（DIN）、南希（NAYRU）、费洛莉（FARORE），分别掌管力量、智慧与勇气。

DIN用她强壮的手臂耕种这块土地，进而创造出陆地。NAYRU用她的智慧使得这世界拥有井然有序的定律。

FARORE则就在这规律下用其丰富的心灵创造出生命。

而后，这三位女神回到天上，离开时留下神密的黄金三角力量。从此以后，这神密的黄金三角力量便成为神照顾海拉尔这块土地的基本。



在这广阔无垠的空间、海拉尔的森林深处中，住有一任职神的监护者－GREAT DEKU TREE（伟大的迪库树），而住在这旁边的便是科奇里（KPKIRI）族。每个KOKIRI人都有他们监护及保护自己的妖精。除了林克（LINK）之外……

LINK每天晚上都做同样的一个恶梦－在一暴风雨的夜晚，LINK看见他自己站在一



神密的城堡前面，而一骑士骑着马胁带一个女生离开，这女孩好象要说什么似的看着LINK，而后有位黑衣的骑士用轻视并带威胁的眼神瞪着LINK……

“LINK！起床！LINK！GREAT DEKU TREE有话要跟你说！”

当LINK睁开眼，看见一妖精在他面前，而这妖精的名字为NAVI，代替GREAT DEKU TREE请LINK过去找它……

LINK在此将展开其壮大的冒险旅程。

【OPTION选项说明】

SOUND：音响效果选择，主要有STEREO（立体声）、MONO（单音）、HEADSET（耳机）、SURROUND（环绕）

ZTARGET：可分为两种模式

SWITCH：当您按下Z钮，焦点游标将接近，再按一下Z钮便会消失。（这适合初学者使用）

HOLD：按一下Z钮焦点游标就会接近。这比较适合游戏高阶者使用。

【操作方法】

Z钮 大致可分为以下几种用法：

1．视点导正：游戏中按一下便会把视点移至LINK的后面，此为冒险顺畅需要常常用到的功能。

2．跟远处的人说话：看见远处的人时按A便可以跟他们交谈。

3．与敌人战斗：可以锁定一名敌人然后与其战斗，这为游戏中极为重要的技巧。



另外，冒险途中会出现的标记大致可分为三种颜色，其个别说明如下：

1．黄色：NAVI知道这敌人的弱点，快与NAVI（精灵）交谈吧

2．绿色：有用的提示

3．淡蓝色：是个人或是记号。此时请按A钮

操作前进

走路：轻轻往要走的方向推

跑步：往要跑的方向推到底

游泳：往要游的方向推

跳跃：推方向前进即可

潜水：按住A钮移动操作前进

A钮（动作钮）

爬上、爬下、下降、说话、开宝箱、调查

攀爬：上＋A

推或拉：按住A抓住东西，然后移动操作杆至欲推拉之方向



投掷：按住A抓东西，然后可以操作方向，再按一下A便可以投掷出

B钮（攻击钮）

垂直斩：Z＋B

横向斩：B＋操作方向左右＋B

突　刺：Z＋操作杆上＋B

旋转斩：按住B不放，储劲然后释放

跳跃斩：Z＋A

后　跳：Z＋操作杆下＋A

侧　跳：Z＋操作杆左或右＋A

滚动击：操作杆上＋A

R钮

盾防御

L钮

地图切换

C组钮　（黄色钮：上下左右）

上：与NAVI交谈（当画面右上方C上钮出现NAVI）没有出现NAVI时可以切换视点观看四周

左、右、下：道具使用（道具可以在状态画面中切换）

攻略～LINK童年时代

游戏一开始要替主角取名字，我们忠于原作就把主角取名为林克（LINK）好了。

GREAT　DEKU　TREE叫NAVI去找一个没有妖精在旁守护的少年，并且要带他来见GREAT　DEKU　TREE……

【KOKIRI　FOREST】

走出房子后，会遇见SARIA（莎拉），她很高兴LINK终于有了精灵。LINK来到地图左下角有篱笆围着草的地方，可以看见前面有一小洞，爬过去后（贴近洞口按A）往左走，闪过大石头可以看见一宝箱，里面装有第一把剑：KOKIRI之剑。（记得把它装备起来）有了剑就可以到处收集RUPEE（卢比）。卢比是海拉尔金钱的称号，卢比的取得方法有很多种，例如割草、丢石头、丢罐子、撞树等。

取得剑以后的LINK，就在村庄里到处逛逛，村人看见LINK有了妖精都替他满高兴的。收集了40卢比后，LINK来到商店里面买了DEKU　SHIELD（DEKU之盾），把它装备起来后，LINK便开始踏上雄大的冒险之旅。



来到地图右边，那平时就讨厌LINK的看见LINK有备而来便让路给过，途中把几只树妖解决掉便可以得到DEKU　STICK（DEKU树枝），记得把它





装备在C组钮以备将来使用。

来到了GREAT DEKU TREE面前，DEKU TREE使用宏伟的声音跟LINK说："谢谢！LINK！你的睡眠这一阵子一定很不安稳充满着不安，而堕落的风气即将扩散到全世界……真的，你们必须感觉到……时间将会测试你的勇气。我已经被诅咒了，我需要你的勇气与智慧来消除我的诅咒，你愿意帮我吗？"

LINK当然豪不犹豫选择了YES，而DEKU TREE这时就会将身体打开让LINK进去……

【INSIDE THE DEKU TREE】

解谜攻略：

□1F

打死树妖可得到DEKU NUT（DEKU果实）→上2F

□2F

途中有宝箱（地图）→进入里面内部的门→将门内的妖怪解决（用盾将其果核反弹回去，然后跑去跟它交谈）→走进前面的门，里面有两个宝箱（妖精弹弓）（补血）→用弹弓射楼梯使其降下→出门到原先拿地图的地方，用弹弓将墙壁上的蜘蛛打死→爬上去躲过最上面的蜘蛛，到顶往右再往下爬→3F

□3F

进门→用树枝将火引往另一边→踩开关→直跳走取得指南针→左跳走解决大蜘蛛（砍其背面）里面有补血的，另外用弹弓解决在墙上爬行的蜘蛛可以得到GOLD SKULLTULA（黄金骷颅头）→出门然后从缺口跳下去将1F的蜘蛛网撑破 →B1F

□B1F

踩开关→用弹弓将铁栏上的蜘蛛打死可得到黄金骷颅头，另外将藤蔓上爬行的蜘蛛打死也可以得到黄金骷颅头→用树枝引火烧另一边的蜘蛛网→进门将妖怪解决，然后用弹弓射门上的眼睛→进去门后先下水，水池左边中间里面有一开关，潜水下去按开关→水下降搭乘板子过去→ 解决蜘蛛后推箱子→进门引火点燃其他两座火台→进门后引火烧蜘蛛网，可以看见一小洞，爬过去可以来到刚开始掉下来那地方的对岸→将箱子推到水中→到对岸将火引过来烧地上的蜘蛛网→跳下去B2F

□B2F



依照中、右、左的顺序将妖怪解决→进门头目GOHMA打法：

进门后画面会转暗，这时往房间中央走去，将视点往上移动观看天花板，会发现GOHMA眼睛的亮光，与之对看后，便开始战斗。首先用果实丢它

的眼睛，它会一时间无法动弹，然后趁机快点去打它。打几下它会跑去天花板生小蛋，将掉下来的蛋尽快解决……反覆如此的顺序很快就可以将GOHMA打死。

打死它后可以得到加命的心形，然后就从亮光处传送出去吧。

【KOKIRI FOREST】

“很好，LINK！我知道你们足以实现我的愿望。邪恶正在找寻海拉尔神的领域，进而想取得神的遗产——三角神力。三角神力含有神的本质，无论是谁持有三角神力便可以实现任何愿望。但是没有人碰过也没有人知道黄金三角神力的圣域在哪边…….LINK！去HYRULE城，在那边你将遇到左右你命运的公主，遇见她后便献上这块石头给她，我预知她将知道任何事情。”

DEKU TREE说完后给LINK这神圣的石头——KOKIRI，S EMERALD。

在临终时，DEKU TREE说了最后一句话：

“未来将倚靠在你身上，你必须要非常勇敢……”

LINK眼中含着泪光，迈往其未知的旅程…….

回到村庄后，去地图左边的出口准备离开这边前往海拉尔城，正当LINK要离开时，莎拉在后面叫住他……

“你要离开？我知道你总会有一天要离开。因为你不同于我与我的朋友。但没有关系，因为我们永远都是好朋友，不是吗？”

“我送你这只陶笛，请你好好照顾它。当你吹起笛子时，希望你会想到我，并回来村庄玩”

LINK虽然依依不舍，但是为了拯救这世界，还是勇敢的出发吧！

晚上再进来村庄一次，进来后往右转大树屋后面可以看见一只蜘蛛，打死可以拿到黄金骷颅头。

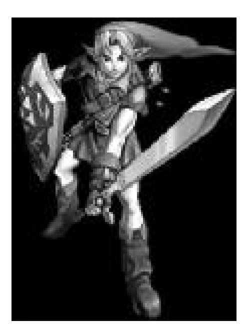
【HYRULE FIELD】

离开村庄后，映入眼前的是壮阔的原野，走着走着会出现猫头鹰，这只猫头鹰在往后将会常常出现帮助LINK并给予LINK提示。初次见面，它跟LINK说明在外面时间将会有所转变早上、白天、黄昏、晚上…….

看着地图往上走，便可以来到海拉尔城…….

进去城门后，右边有一房间，进去破坏罐子可以得到很多卢比！记住！这里是赚钱的好地方……（破坏房间内某一箱子，可以得到黄金骷颅头）





来到市集，LINK打听情报得知城堡旁有一个小洞可以偷偷进去，LINK二话不说赶快向城堡走去……

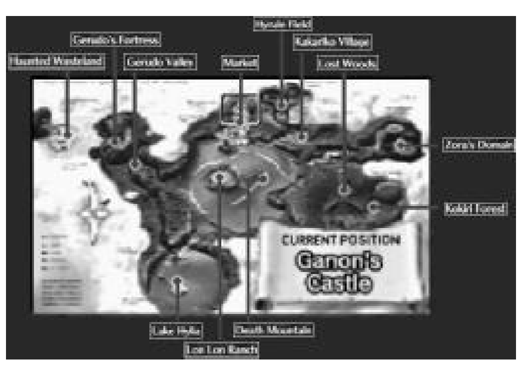
附MARKET的基本构造图：

原 野

在MARKET中的小游戏中，有弹弓靶场可以玩，只要将10个卢比都射破，老板便会给LINK一个可以装满50个弹弓种子的袋子。



而晚上来到MARKET，也有两个小游戏可玩。一个是帮住在BACK　ALLEY里的一位妇人找狗，而这只狗就是在商店（BAZAAR）旁边的那只白色的狗，带它回去找主人，妇人便会给LINK心之碎片（只要收集四个便可以加一格命）。另外一个游戏在猜宝箱过关的房子中，顺序是左左右左右，而在里面也可以得到心之碎片。



【HYRULE　CASTLE】

撞正前面的树会有黄金骷颅掉下来，回到市集再进来会在藤蔓旁见到MALON，她来自LON　LON　RANCH。她爸爸来城堡运送牛奶后便没有回来，所以她来这边找她爸爸。她会给LINK　WEIRED　EGG，等到清晨鸡鸣时使用这便会变化成一只鸡。

从藤蔓爬上去，躲过卫兵，来到地图最左边，爬墙过去后跳下护城河，游到右边后上岸会见到正在打呼熟睡的TALON（MALON的爸爸），用鸡来叫醒他，他醒后知道他女儿在找他便急急忙忙的离开了。将旁边两个牛奶箱子推到河边，然后利用箱子跳过去对面的小洞……

【CASTLE　COURTYARD】

躲过重重的卫兵，来到中庭花园会见到前面有一个女孩正在偷看窗内。

“！！谁？你是谁？你是如何通过卫兵的？”

“嗯？那是什么？那是妖精？你…….你是不是来自森林？然后……　你……是否有带一颗神圣的石头来了？”

选择YES

“哈！跟我想的一样。我常做一个梦，梦中黑色风暴将席卷海拉尔，但是有一闪电打至森林，这光亮变成一个人，这个人拥有神圣的石头，旁边有一妖精跟随……”

“对不起！我一直在说故事，而忘了介绍自己。我是ZELDA（萨尔达），海拉尔的公主……那你呢？”

“LINK……这名字听起来好熟悉……”

“我要告诉你圣地的秘密，你可以保守这秘密嘛？”

选择OK

“TEMPLE　OF　TIME（时间神殿）是入口，但是入口现在封闭了，要打开需要三颗圣石才可以，另外要加上我家族的宝物——时间之笛，才可以进入圣地……你了解我说的嘛？”

选择YES





“太好了！对了，我忘了告诉你，我刚刚正在偷看窗户里……我常梦见的那坏人就在里面，你要不要看？”

选择YES

“你可以看见那人的眼睛嘛？他是GANONDORF，西边GERUDOS镇的领导人，他看起来似乎对我父亲很忠诚，我不相信……”

这时GANONDORF看了LINK一眼！

“他看见你了？！但没关系，他不知道我们在计划什么。LINK，只有我们能救海拉尔了……他正在使用恐怖的力量破坏海拉尔。但是幸运的是你来了，我们一定要阻止他取得三角神力，我会尽我最大的力量保护时间之笛，而你必须快一点找到其他两个圣石，另外，带上我写的信，你一定可以用到的。”

之后，公主的随从IMPA保护LINK出城，并且教LINK王室之歌——ZELDAS LULLABY（萨尔达催眠曲）。 （314314左上右左上右）

【LON LON RANCH】

晚上来时，放牧场周围栅栏的门上有一蜘蛛，打死它可得一黄金骷颅头，另外，放牧场旁有一颗树，把蜘蛛撞下来打死又可以得一黄金骷颅头。

白天可以到TALON的房子里玩抓鸡游戏，抓对三只他会给LINK序盘重要道具－LON LON MILK（可以回复五格血）。放牧场中央，MALON会给LINK介绍EPONA这只马，而在她面前使用笛子，她便会教LINK一首歌——EPONA！

134134上左右上左右放牧场里面有一房子，房内有许多牛奶箱子，把这些箱子推一推进入里面的小洞，可以得到心之碎片。

【KOKIRI FOREST】

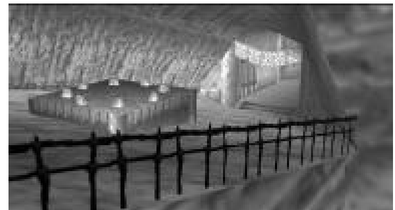
回到村庄，来到地图上方，可以进入THE LOST WOODS。

【THE LOST WOODS】

一进去往右走可以看见前面有一靶，用弹连续弓射三次100分便可以得到弹弓袋。另外这森林中打赢那些吐果实的怪物，它们通常可以帮LINK加道具的使用量，但是需要卢比去交换。

从开始的路往右左右左中左右顺序走，可以来到森林的圣域,进入到最里面会遇见莎拉，她会教LINK莎拉之歌（演奏时可以与莎拉对话）。

从开始的路往左走，站在台上对着吹笛人演奏莎拉之歌，他会给LINK心之碎片。



从开始的地方往右走，下去下面站在树木台上，跟着两个吹笛人演奏三次成功也可以得到心之碎片。

走向原野地图的右上方，可来到这村庄。



【KAKARIKO VILLAGE】

进入村庄后，首先会看见很多鸡在叫并乱跑。LINK走到篱笆围前和一位妇女交谈，她请求LINK帮她把散落的鸡抓回来放进篱笆里……

鸡总共有七只，有四匹可以很简单的找到，另外三只就要用一点技巧了。

有一只鸡在高高的篱笆后面，这时要先抓一只鸡在手上，然后从对面沿着栏杆往那边跳，取得那只鸡。另一只鸡躲在箱子里，到处找并把箱子打破看看吧。

总之，利用抓鸡飞翔法是很重要的。

将鸡全部找到后，妇女会送给LINK一个空瓶子（EMPTY BOTTLE）。这是很重要的道具……



在地图左下角爬楼梯上去的房子内，可看见一只牛与心之碎片，到牛前对着牛演奏EPONA，得重要道具。

晚上进来此村庄，撞映入眼帘的第一棵树，便可以得到黄金骷颅头。到未建完的房子砖头上也有一只蜘蛛，打死它也可以得到黄金骷颅头。中央的高塔上也有一只蜘蛛，在下面用弹弓打死它后爬上去也有黄金骷颅头。还有，在登山口下的家，墙壁上也有一只蜘蛛，打死也有黄金骷颅头。

村庄里有间叫做HOUSE OF SKULLTULA的，里面有很多人被诅咒，而之前收集的黄金骷颅头就是要解放他们，收集十个时就来这边看看，他们会给LINK一些礼物。晚上在这栋房屋外面有蜘蛛，打死也会有黄金骷颅头。

来到地图右下方的墓场……

若晚间六点到九点之间来，会遇见掘墓人，给他10卢比他便帮你挖掘地上，运气好时有时会挖到心之碎片、卢比等等。另外，右边的墙壁上也有蜘蛛，打死它同样可以获得黄金骷颅头。

白天来到墓地，在里面王家之墓前（站在三角神力标志上）演奏萨尔达催眠曲，墓碑便会破裂出现一小洞穴，

跳下去后便会来到王家墓地里。

在里面将妖鸟都打死后门便会打开，进入后一直往前走，最里面可以习得SUN SONG(太阳之歌) 可令日夜变换。

往后拉，在其中一个墓碑前面有花的那里面，有HYLIAN之盾。

另外，还有一个墓穴拉开进去后，会见到一个死尸在那，先将它打死后演奏SUN SONG，便可以得到一心之碎片。

到村庄的上方，将公主的信给卫兵看，卫兵希望LINK回海拉尔城去帮他买面具。先回海拉尔MARKET，进入面具店买个面具。回去后可以卖给这位卫兵……



【GORON CITY】

通过死亡之山通道，便可以来到此地。



直接跳到最下层，在封起来的门口演奏萨尔达催眠曲，门打开后进去便可以见到GORON王，它似乎不太欢迎LINK的到来，LINK在它面前演奏莎拉之歌，GORON王听了痛哭流涕跳起舞来，最后给LINK一个手镯，这手镯可以拿起炸弹花（一种会爆炸的植物）。

拿树枝在GORON王房间引火出来点燃外面所有的火台，此时中间的人偶便会转动。另外，引火点燃镶在墙壁上的炸弹花，把墙壁炸开后里面有商店。上2F尝试用炸弹花丢入1F转动的木偶里面，两次成功后便可以得到一个心之碎片。

到GORON CITY外面，把右边的炸弹花往下丢，此时便会将先前有石头堵住的洞穴炸开…….

下去进入洞窟，用炸弹花将前面的墙壁炸破……

【DODONGO】

□1F

先往左边跳下去，然后沿着墙壁边走→爬上楼梯，先用炸弹花解决那种会射光线的敌人→用炸弹花将不同颜色的墙壁炸破，里面可以得到地图→到地图的右边，一样用炸弹花将墙壁炸破→在地图右下方引诱死了会爆炸的那种妖怪到房间墙壁口，炸破后进入有一只蜘蛛，打死有黄金骷颅头→出来后，见到一门前有两座石像，推石像去压开关，便可以打开门→在里面打死两只恐龙后另一边门便会打开（装备铁盾可以防御其攻击）→进去后用树枝将火引到其他三个火台，另外一边门也会打开（在地上爬的恐龙打法是用炸弹花丢到其嘴里）→踩下通道口的开关，对面的门便会打开→进入对岸的门，进去后可以看见一堆炸弹花，先到旁边用炸弹花那边把墙炸破，进去后打中间那个石像，它会移动，这时快点去开宝箱，里面有指南针，然后等它回到原位时，先将两边的石像拉到其旁边前面堵起来，然后用炸弹花炸死，门便会打开→出来后拿炸弹花放在围在柱子周围唯一没有炸弹花的地方，连锁反应炸开后，2F的楼梯便会出现。

□2F

2F上面的藤蔓上，打死蜘蛛便可以得到黄金骷颅头→进门后推最里面的石像上楼梯按开关，门便打开→直走跳过断桥，直走后下楼梯，要小心下面的刀刃→走到另一边有楼梯的地方上去，跳过对岸那宝箱与炸弹花，并且将炸弹花丢回对岸的墙壁（可以等炸弹花闪动五六次再丢）→用弹弓射门上的洞，火便会消失→直走通过走道开门→一样，打死两只恐龙门便会打开→连续用弹弓射前面与旁边的开关后直走→跳到对面开宝箱可以得到炸弹袋→再来按下通道的开关，柱子便会开始升降→在断桥的两个缺口旁丢下炸弹到石像的两只眼睛洞里→搭乘升降柱下去。

□1F

进入石像的嘴里→走进最里面上方，用炸弹炸开墙壁，打死里面蜘蛛可以得到



黄金骷颅头→将上面的箱子推到地上的开关里，门便会打开，进去后用炸弹中间地上炸开，跳下去打头目。



KING GOGODO攻略法

拿起炸弹花，按Z锁定它，等他嘴巴张开吐火时快点把炸弹花丢进去，这时它会倒地，用剑去砍它的头。它还会用滚动攻击，这时只要靠在墙壁边即可。

传送出来后，GORON王会大大赞扬LINK一番，并相当感谢LINK解决它们的问题，这时GORON王便会给予LINK第二颗圣石，并告诉LINK往山上走去找伟大的妖精…………

攻略至此，应该拥有16个黄金骷颅头，七颗血。

走出DODOGO，将看起来不一样的墙壁炸开后，打死里面的蜘蛛爬上去便可以得到黄金骷颅头。拿到后，上来到红旗子左边将石头一一炸破，然后往上爬。这当中有一石头里有洞穴，进去后可以看见牛，这时可以补充牛奶。这时LINK身上一定要装备HYLIAN SHIELD，因为再上去会有火山熔岩掉下来，用这盾可以完全防御。再往上走攀爬墙壁前，先用弹弓解决蜘蛛，比较不会自讨苦吃。

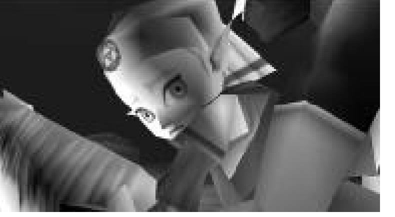
爬到山顶会遇见猫头鹰，它告诉LINK去见大妖精，并且它会在这边等LINK，以便带LINK下山。用炸弹将岩石炸开，进去后，在神坛面前演奏萨尔达催眠曲，力之大妖精便会出现，会传授LINK回旋斩，并告诉LINK在海拉尔城还有另一个大妖精。

出洞穴后可以搭乘猫头鹰下来，下来在屋顶上先环顾四周，可以发现原来是降落在有牛的那间屋上，跳下旁边的平台走进小洞，便可以取得在牛旁边的那个心之碎片。

经过MARKET来到海拉尔城堡外，可以见到一石头挡住路，用炸弹炸开可以看见小洞，进去后在神坛前演奏萨尔达催眠曲，魔力大妖精便会出现，她会传授给LINK魔法——DIN！

NAVI妖精告诉LINK，说莎拉有事跟他说。这时只要演奏莎拉之歌便可以与莎拉谈话，莎拉替DEKU TREE传话，要LINK去ZORA族的领地。

来到外头原野，往地图右边走渡过河，可以来到ZORA。进来后先撞前面的树，可以得到黄金骷颅头。往右走可以看见有人买魔法豆，关于所有魔法豆种植地方以后会说，现在暂时可以先不管它。



抓着鸡穿越河流，走到中间的地方往回看可看到一条小路，抓着鸡飞过去可以到达，然后爬上楼梯，把上面的石头炸开可以下去妖精之泉，用罐子装妖精的使用可以将体力补满。最后再抓着上面的鸡就可以飞到

有心之碎片的地方。



再继续抓着鸡往地图的右边走，途中也可以看见心之碎片，走到最高的地方抓鸡飞下来，又可以得到一心之碎片。另外，在瀑布下楼梯有一蜘蛛，打死也可获得黄金骷颅头。在瀑布前面演奏萨尔达催眠曲，瀑布便会打开一门，进去后可以来到ＺＯＲＡ。

【ZORA‘S　DOMAIN】

进来后，一直走到最上面，会看见ZORA’S　DOMAIN族的国王，而他正在寻找他的宝贝女儿ＲＯＴＯ的下落。往左走可以玩迷你游戏，只要捡完水里的银币，便可以学到潜水术。而后，用树枝将火依序往下引燃，到最后的瀑布里，全部依序点然后，便会掉落一个宝箱，里面有心之碎片。

在水面仔细看下面，水里有一洞穴的地方可以潜下去…….

【LAKE　HYLIA】

仔细看水里，会发现一个瓶子在下面，潜水下去拿起来。地图右下角有一小岛，游泳过去晚上可以拿到黄金骷颅头。地图右边小屋可以玩钓鱼游戏，只要钓到５０磅以上的鱼，就可以得到心之碎片。

从原野出去往上走，到地图的左方处，可以进入GERUDO　VALLEY。

【GERUDO　VALLEY】

目前在这里面暂时无法通行过去，而来这边的目的是要拿两个心之碎片。

抓起鸡往峡谷左边走，往下看可以看见有一落点地旁有一箱子，就抓着鸡跳下去，打破箱子可以得到一个心之碎片。再重新进来村子一次，抓着鸡往右走，然后往瀑布的方向向下跳，可以飞到瀑布里的隐藏洞穴，里面也有一心之碎片。

【ZORA‘S　DOMAIN】

回到这去找ＺＯＲＡ'Ｓ　ＤＯＭＡＩＮ国王，将信纸拿给国王看，原来ＲＵＴＯ在LORD　ＪABU－ＪABU肚子里。国王说ＪABU不可能会吃ZORA’S　DOMAIN人民，但是自从GANONDORF来后就变得怪怪的，而国王希望LINK帮他找到爱女，于是便慢慢慢慢的移动其身体让LINK过。

先到下面的浅滩上用空罐子抓鱼，然后再进去国王让路的地方……

【ZORA‘S　DOMAIN】

先到地图右下角地方，撞那棵树可以得到黄金骷颅头，然后用炸弹将石头炸开，进去后在神坛前演奏萨尔达催眠曲便会看见魔法大妖精，她会传授林克（LINK　FARORE）



【INSIDE　ＪABU－ＪABU　BELLY】

要进入鱼身体之前，将一只小鱼放在大鱼前。大鱼会张开嘴，将小鱼吸入，主角也会跟着被吸入大鱼的体内。

刚开始在鱼体内会有一面墙壁挡住去路。抬头看

会发现一个类似喉头的东西，使用弹弓打击，墙壁将会打开（这里的怪物用一般的武器攻击的话，自己反而会被电）。先别去地下室（去了也没用！），继续往前走会看到Ruto公主,上前跟她谈话，她会被地洞吸进去,当然不用怀疑，林克可是来英雄救美的，所以走到地洞上，让地洞把林克吸进去吧！在B1可找到公主，与她讲话后，就可以将她抬起来带着走（抬或丢她，她都会叫，有意思）。

注意：有一些红色，绿色的柱状物，攻击它没有用还会受伤的，暂时别去理它们。回去一楼的路上会经过一凹地，先把公主丢到对面再去踩按钮，让水位升高再游过去（这房间里有一只黄金蜘蛛，别忘了干掉它拿金骷颅）。到了升降石那里，如果你有银色鳞片（玩潜水游戏）就可以潜水过去到一个房间，里面有一个怪物（用盾牌来反击的那种）打败它后可以买东西。抬着公主回到一楼后，往里走会有三条岔路，先往右走。踩在按钮上再把公主放下来，就可以进入房间，此房间里有几条鱼（等它跳起来后干掉它），杀光后就可以得到回力标。

用回力标来打敌人，真是爽快阿！不会再被电了！之后到左边的房间里，打一条柱状怪物，用回力标打。如果距离太远它会缩上去，所以要靠近引诱它出来。打死后可得到地图。这附近的房间里共有三只，通通干掉它们。有一个房间里，要在限定的时间内把泡泡怪杀光就可出现宝箱。接下来回到有地洞的房间里，从左上方的地洞掉下去，就可以到水的精灵石的房间（房外平台那里有两只黄金蜘蛛，仔细听声音，用回力标把金骷颅带回来）接下来就是魔王登场啦，用回力标打它，它就会被暂停一下，如果是面对着你，就用炸弹炸，背面就直接打那绿色的地方，干掉它后往里走。有两条红色柱状体，用回力标打它让它安静一下，再走过去。到了外面踩按钮让地板掉下去，自己也跳下去。搬个箱子去刚刚掉下来的地板那里，有个按钮老样子，踩上去后把箱子放下来，就可以进去了。这里要爬上墙壁（这也有黄金蜘蛛，找找看）才会发现一个喉节，用回力标打那里（弹弓打不到），就可到大魔王的房间。这魔王先用回力标把组织砍断，依然用回力标打它，等它发呆时，再用剑打，等到小水母（一开始附在魔王身上的那个）掉下来时赶快把它们打死，小水母打光后再打魔王，才能打败魔王。



胜利后就可和公主离开这里了！！到了外面公主会把水之精灵石交给Link，还要Link别告诉她父亲呢！

攻略～LINK成年篇

“LINK……”

“LINK……挑选者……起来……”

“我是RAURU，古老的贤者之一，很久以前，我们几位贤者建造了时之神殿



来保护这圣域。而现在这里是时之神殿中央，GANONDORF邪恶的力量无法侵害到这边，而王者之剑是通往圣域的最后钥匙……”

“LINK……不要担忧……看看你自己……”

LINK看着自己，发现自己已经长大成人？！

RAURU告诉LINK，他必须成为时空英雄，所以让时间前进七年，他希望LINK去找到其他的贤者，收集另外五个徽章，拯救海拉尔…….

LINK准备离开时间神殿时，突然后面有人叫住他！

“我在这边等你很久了……时空英雄……”

“当邪恶充满海拉尔时，圣域传出沉睡已久的声音唤起其他贤者。一个住在森林深处，一个在高山上，一个在广阔的湖，一个在死亡之屋，而一个在女神沙地中……”

“这是神殿流传下来的传说，来自我们的人民——SHEIKAH族”

“我叫SHEIK，是SHEIKAH族遗留下来的人民……”

“如果你相信这个传说，你必须去寻找其他五个神殿，并找到五个贤者”

“一个贤者在森林的神殿里，而我确定你认识这位女贤者”

出来神殿后，会发现外面惨不忍睹，而依据SHEIK的指示，LINK往KAKARIKO VILLAGE走去。

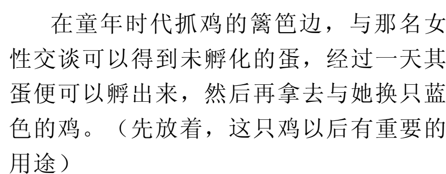
【LON LON RANCH】

先来到LON LON RANCH拿马，在里面我们遇到了长大后的MOLON，并且说INGO独占了牧场。在牧场前与INGO交谈并玩骑马的小游戏，骑马前先演奏EPOp之歌上马后，然后再跟INGO说话，便可以与其赛跑，连赢两次这只马就是LINK的了。但是事后INGO却耍赖，将LINK关在牧场里，不过没关系，LINK将马骑向外面，便可以跳出离开此牧场……。

【KAKARIKO VILLAGE】

晚上来到墓地，在地图左上方有一种花之坟墓，可以拉开进去。进去后可以跟掘墓人比赛赛跑，追到他后可以得到钩子。直走在柱子前演奏时间之歌柱子便会消失，再直走赫然发现这里是风车塔里面，而现在可以得到以前无法得到的心之碎片。然后跟下面那人交谈并拿出时间之笛，他会教LINK暴风之歌。

附带一提，以前种魔法豆的地方现在都已成长，有空就一一回去看看，顺便可以拿到些宝物。



在童年时代抓鸡的篱笆边，与那名女性交谈可以得到未孵化的蛋，经过一天其蛋便可以孵出来，然后再拿去与她换只蓝色的鸡。（先放着，这只鸡以后有重要的用途）

拿到射钩后，即可前往Sacred ForSt Meadow（从前Saria那里），在入口处如果有震动石的话，在震动处用炸弹炸就可发现一个地洞，里面有些钱。这里会有新怪兽——拿矛的巨人，不能站在他面前和不能用跑的，被他发现的话，他可是会拿矛撞你的。最后楼梯上有个拿 铁锤的巨人，他会朝你的方向发冲击波，利用S型的方式前进，从他身边钻过去吧！在以前Saria那里会遇到蒙面人Sheik它会教你一首Minuet of ForeSt之歌，如果吹奏这首歌的话，可回到此地（LoSt WoodS）。用射钩射门上的树枝可将自己带到树枝上，即可进入森林神殿ForeSt Temple。

【FOREST TEMPLE】

先别急着进去，在神殿门口右边有藤蔓可爬，上面有黄金蜘蛛和一个宝箱，里面有一支钥尺，拿完后再进入神殿。在大厅里可看到四个火把变成四个幽灵后朝不同方向消失，往前进入上方的门（门旁有黄金蜘蛛），里有两只骷颅人，趁它跳起来或攻击时反击它，干掉后可得到一把钥匙，这房间的罐子中有精灵可补血（你可以用瓶子把精灵捉起来！）。接着到大厅左上方的门口，在石头前吹时之歌（Song of Time）石头就会消失，进去门后往左走可看到藤蔓，先打死下面的两只蜘蛛，再用射钩射藤蔓的上方，会被吸上去，趁最上面的蜘蛛不注意时爬进去。里面房间有骷颅头（用射钩定住它），打败后可得到地图。从另一个门出去到右中庭，用射钩射左方平台上面的方形图，将自己带过去（跳左边的藤蔓也行），踩按钮让井水退去。跳到一楼后会看到一个宝箱在小岛上，用射钩射宝箱过去小岛拿，旁边还有黄金蜘蛛（拿不到可用射钩拿）。

跳下井中拿钥匙（宝箱）之后回到大厅。接下来去大厅左边的门，按照地上的箭头把大石头推或拉到定位就可以爬到二楼，路上围栏处附近上方有一颗眼睛，离开这房间上方也有一颗眼睛都先别管它。经过歪曲的走廊之后下楼梯，进入二楼上方中央的房间里打骷颅人，胜利可以得到弓箭。之前在楼梯处不是有三幅画吗！画中有幽灵，一接近就会消失，所以拉开距离用弓箭射它，三幅画都射完后，幽灵就会出现，打败它后可得到一把钥尺（用弓箭射）。歪曲走廊之前的房间门上不是有个眼睛吗，用弓箭射那里可使走廊变正常。再回去走廊拿宝箱，里面有王的钥匙（BoSS Key），在这种房间如果原地待太久可是会被强制传送回神殿门口的，可以将那只手砍掉。

旁边有个洞，跳下去会到一楼左上方的房间，出来是左中庭，跳到有小爱心的那边，墙上有黄金蜘蛛。旁边小房间里有一支怪手，先用弓箭射，变小后再用刀砍，打败它又可得一把钥匙。小心！被小怪手吸到的话，它又会变成大怪手的。进去下方房间，就是推石头的房间，这里也不是有一颗眼睛吗！用弓箭射它会掉下宝箱，里面是一些箭。在一楼大厅右上方的门上也有一颗眼睛，射它可使门打开，但过去是右中庭，那里已经没有事件了！再射一次眼睛把走廊弄成歪曲，回到拿弓箭的房间里，从





另一个门出去。

这里一样有三幅画，把幽灵赶出来打死后，会再得到一把钥匙。当走到二楼右边的房间里，会看到一颗被冰封住的眼睛，还有会旋转的柱子和中央的火柱。站在旋转的柱子上用弓箭瞄准眼睛，当眼睛、火柱、弓箭成为一直线时，射出弓箭，就看弓箭带着火射中眼睛，冰被火融化，眼睛也闭起来了，右边的走廊变成歪曲的。再到走廊上方的房间，也有个地洞，往下跳可到达一楼右上方的房间里。往下走时小心天花板掉下来，踩了按钮后就可到下面的房间去。此地有第三个幽灵，先用弓箭射画，头上掉下五块石头，在限定的时间内用其中四块拼成这幽灵的样子就可把它赶出来。如果在时间内没有完成，石头会翻个身让你重拼。打败幽灵后往左走会回到大厅。在大厅中央要打最后一个幽灵，它会分身成四个，其中只有一个是真的，最好的方法是通通都打就行了。

接着便可到地下二楼去。这房间四周有两个石柱，从侧面推它，会使墙壁象时钟一样旋转一格，多推几次可发现三个洞。其中有宝箱的洞里还有一只黄金蜘蛛，别漏掉了。其余两个都是按钮，踩了后便可到魔王的房间去啦。头目是假的Ganondorf 。打这家伙一定要有耐心，一开始他会在周围的六幅画里移动，当他在画中时，所有的攻击都没有用的，等他要离开画出来时用弓箭射它。没几下他就会离开画并且下马跟你打，这时他会发射魔法球攻击你，这时用剑、弓等依然不能使他受伤（他会用矛挡住），但是你可以把他的魔法球打回去，如果他被自己的魔法球打中就会落到地上，此时再痛欧他。不过要注意他发魔法球会有两种高度，只有低空的弹回去才有用，高空的弹回去他会再打回来，虽然你可以再弹回去，但他还是会再打回来的，你绝对弹不赢他的，所以还是别做傻事吧！这家伙的所有攻击（矛或魔法）皆可用盾挡住，所以只要耐心的防好，等他到低空发魔法就可打败他了。



“谢谢你，因为你我才能觉醒为贤者……”

“我是莎拉，森林神殿的贤者……”

“我一直相信你一定会回来……”

“不，你不必像我解释什么，因为你我的命运注定不能住在相同的世界，我必须在留在这边并且帮助你。现在，请你拿这徽章……”

出来后会遇到新生的DEKU TREE，它会告诉LINK其实他不是它们的族群，他是人类…….（所以他并没有一开始就有精灵）



回到时之神殿，会遇见SHEIK。他告诉LINK如果要回到七年前只要将王者之剑插回台座就可以了，而他顺便会传授PRELUDE OF LIGHT，只要LINK演奏





的话便可以直接回到时之神殿。

回到七年前的时代，来到KAKARIKO。附带一提，幼年时代不是有在很多地方种魔法豆吗？只要去MARKET买虫子（BUG）或是去石头边抓，然后到魔法豆旁边将虫子放进去，有时会出现黄金蜘蛛。有黄金蜘蛛的魔法豆位置如下：KOKIRI FOREST（1）、LOST WOODS（2）、 墓地（1）、登山道洞穴入口（1）、GERUDO（1）、LAKE HYLIA（1）。（在攻略最后会附上100个黄金骷颅头等物品取得法，详情可参照后面。）

【KAKARIKO VILLAGE】

成人时到山下村庄（Kakariko Village），跟风车房中的那个不停转音乐箱的人讲话，他会教你一首风暴之歌（Song of StormS）。然后回到小时候再到这村庄来，在他面前吹这首歌，将使井水退掉。下去井里可发现一个死人骷颅，在他旁边的墙壁是假的，直接走过去就可以到迷宫了。

先到迷宫上方中央处吹萨尔达之歌，可以使水退去。回到入口原有积水处，下去爬到另一个房间。里有魔王，故意被触手捉住引真身出来，打败魔王后即可得到真实之镜。装备真实之镜并使用它（会消费魔法力），可看到真正的路。先掉到地下二楼去，用炸弹炸右下角的石头，里面有地图。回到一楼，在中央房间附近，使用真实之镜，可拿到两把钥匙和指南针。中间房的右边有锁的房间里有黄金蜘蛛，地图最左边的房间里还有一把钥匙，最右上方的房间有黄金蜘蛛，还有一只软虫，如果被软虫吞入，装备的盾和衣服会被吃掉，不过打死它便可拿回来了。其余就没什么重要的东西了。在中央的房间里，如果在同一个地方站太久，会跟森林神殿一样被怪手抓回入口喔！树根可用炸弹炸开，有些有隐藏的宝箱。这迷宫有三个黄金骷颅头，慢慢找吧。

拿到真实之镜后，回到七年后的海拉尔……

经由GERUDO VALLEY来到LAKE HYLIA，然后与稻草人交谈，只要演奏七年前那首曲子，便会稻草人之歌。搭乘魔法豆叶，可以取得研究所上面的心之碎片。

到Goron City去，会发现 Goron 们全都不见了，只有个东西在那里滚来滚去，用炸弹炸他让他停下来。原来他是长老（Darunia ）的儿子，连名字都跟你一样，他会给你一件防火衣。之后到长老的房间，把神像拉出来，后面有条路可直接通到死山口（Death Mountain Crater）。装备防火衣后到死山口里会发现吊桥断了，用射钩射对面桥上的树枝就可过去。接着会碰到Sheik ，他会教你一



首Bolero of Fire之歌，吹此曲可回到死山口。



这就进入火之神殿吧！

FIRE TEMPLE

进入到大厅后，先到左上方的房间去，会碰到长老。对话结束后往左跳过石柱，可踩按钮救到一个Goron并得到一把钥匙。另一边的石柱需用射钩过去，上面有罐子，其中有精灵。回到大厅走右上方的门。此房里的炎浆可以踩，但会失血。此房间的右边，在黄色的墙那用炸弹炸，会出现一个门，里面可救到一个Goron（key）。

左边的门里也可以救到一个Goron（key），在这个门上面有时之石，吹时之歌把石头移下来，上面的房间里有黄金蜘蛛。接着过吊桥到下个房间去。在这房间里如果掉到下面炎浆处，很难走上来。爬铁丝网到上方，把推石头下去再跳到石头上，让石头被火柱推到二楼去。在二楼的房里先把石头推到地上图案处，藉此石头跳到上面，从上面打那个会使火焰消失的柱子，趁火消失时爬上铁丝网到三楼。滚石房里可救一个Goron（key），这里有两个门，一个有锁一个没有，先去没锁的门救Goron（key），再去有锁的门到下个房间。在此先别走有锁的门，先射眼睛使另一个门可以通行，进去里面拿地图。

之后再从锁着的门到地图上左边的房间。这房间会有火焰浪出现，从这里可绕到滚石房的上层。上层有处地板有裂缝，用炸弹炸可出现通往二楼的路，下去可救一个Goron（key）。在另一边也可救到一个Goron（key）。

回到通往火浪房的门前（上层），你的小精灵会飞到上方的平台处发绿光，此时吹稻草人之歌（自己做的那首，如果尚未习得也无所谓，不影响剧情，依然可过这关），稻草人会出现在那平台上，用射钩射它可将自己带上去，如此即可上四楼。四楼房里有黄金蜘蛛，之后到五楼去。五楼内圈的墙上还有一只黄金蜘蛛。要此房里的宝箱，需踩按钮后利用中间的石柱（射钩）在限定的时间内开启它才拿得到，其中“只”有两百元，所以不必一定要拿到。回到火浪房去，从侧面跳上锁着的门的平台，开门到下个的房间去。这房间里有假门，要小心，右上方的房间里可拿到指南针，再从中间下方的门经过中间到上方去。踩按钮通过火焰壁之后，用炸弹可炸出通往三楼地图上最左边的房间的门。过去就要打小魔王燃火焰稻草人，按Z瞄准后用射钩射他，把他的真身燃小炸弹拉出来打，打败后可上到四楼。把火焰暂停后可爬上五楼。踩按钮后在时间内开到宝箱，可拿到铁锤。



用铁锤捶有图案的石板可到四楼。四楼捶图案会出现阶梯，抬箱子踩上按钮后再放下，便可到下个房间。这里也是捶有图案石板后就可通到三楼。

三楼捶了石板后先别急着下去，这房间的中央上方有个按钮，用铁锤捶它便可进入中央的房间里。这里也有个时之石，吹时之歌移动它，就可跳到对



面去踩按钮，使栅栏打开救一个Goron（key）。接下来回到一楼大厅，进入右下方图像后的的房间。把这里的敌人杀光后便可到下一个房间。这里有只黄金蜘蛛，拿到后进入下个房间。此地会再打一只火焰稻草人，打败后有宝箱（炸弹）。下个房里可救最后一个Goron并得到BoSS key。打魔王前可先补充一下精灵再去。这关魔王是中国式的火龙，真是有够好打。如果火龙飞出来，就离它远远的，这样就不会被落石打到，趁火龙冒出头来吐火时，用铁锤打它，它会把头垂到地上，继续用铁锤敲它（剑也行），几次就可以干掉这火龙了！离开时别忘了拿大爱心。

铁锤可敲碎一种炸弹炸不破的岩石。

死山口靠Goron City处，有个山洞被两颗岩石挡住了，用铁锤敲碎岩石后进去，里有大精灵可提升你的魔法力。

打死火龙后，火之贤者（原来的GORON王）会给LINK第三个徽章。

回到幼年时代，带虫子与魔法豆然后用笛子演奏传送到火山这边，传送点旁边有种魔法豆的地方，种下去顺便把虫子放进去可以得到一黄金骷颅头。回到成年时代搭乘可以取得山上的那心之碎片。

前往ZORA’S DOMAIN，着回到以前ZORA’S DOMAIN的领域里，发现万物都结成了冰，连ZORA’S DOMAIN王也被困在那边。从ZORA’S DOMAIN王旁边进入，可以来到以前打大鱼的地方，在地图右边的冰地上，有心之碎片。

拿了后往地图上方的洞穴走去。

【ICE CAVERN】

进入后用钩射将几只冰妖打死，前面的门便会打开。进门后档在前面的冰块可以用剑砍断，前面有一中间有冰刀在旋转的房间，左边的墙壁上有黄金蜘蛛，接着将银色的卢比全都吃光后上面的门便会打开。

到一地方有蓝色火炎，NAVI妖精会给予LINK提示，这时只要拿空罐子将蓝色火炎装起来，然后到被红色冰块包起来的地方释放，就可以将红色冰块融化。而在这边，可以取得地图。回到冰刃旋转的房间，先将右边的红色冰块融化，进去后可以取得一心之碎片与指南针。再回到冰刃旋转房间的左边，进入后先将三只妖鸟打死，地图右下角墙壁上有黄金蜘蛛。地板前面的那块石头可以推，先吃右边洞穴里的银色卢比，然后就动动脑筋吃完里面所有的银色卢比。（在蓝色火炎前可以演奏时之歌三次，以便取得上面的卢比）



进入到左边的洞穴，打死银狼后，便会得到冰鞋。接着会遇到SHEIK，他会教LINK水的组曲。回到ZORA’S DOMAIN王那，用蓝色火炎将其解冻，他会送一件ZORA’S DOMAIN短袖衣给LINK。

演奏刚刚SHEIK教的组曲，便可以来到WATER TEMPLE上面。传送点前

可以用重量下去。在神殿门前用射钩射娴募号，门便可以打开，进入水之神殿。

【WATER TEMPLE】

这水之神殿实在很烦人，你必须善用两双鞋子来上上下下的浮沉，并且在各楼之间来回移动才行。一进入神殿就是三楼，先到三楼右边的房间去，把里面的石头拉到定位。接着沉到一楼去，进入右边的门，会遇到zora公主Ruto。对话结束后游到三楼，在墙上的图画前吹萨尔达之歌，使水位降到一楼。旁边的房间，杀光敌人可得地图。回到一楼遇Ruto处，用弓箭隔着火射烛台可使烛台点燃，两个烛台都点燃后，进房里拿钥匙。到一楼下方的房间，底部可用炸弹炸出通路，踩了按钮后游过去，在栅栏旁用回旋剑（按B钮集气）可打到机关使栅栏升上去，后面有黄金蜘蛛和几个罐子。到一楼左边的房间，把石头推下去后往里走到下个房间。打机关使水柱升起来，再跳水柱过去。下个房间里，站在水中的龙身上，射龙口里的机关，在时间内利用射钩到下个房间去，里有一把钥匙。



进入一楼中央的房间，用射钩到二楼的平台处，那里也有个水位调节器，把水位升到二楼（这房里的黄金蜘蛛需要长钩）。在浮起的木头下面有一条路，进去里面打了机关后，把敌人杀光可到上面房间，里面有一把钥匙。

到二楼右边的房间，利用射钩到三楼去，站在宝箱旁射机关，开宝箱可得到指南针。到遇Ruto那里的二楼，可炸开墙壁，里面有一把钥匙。再到二楼左边的房里，站在水柱上打机关，可以上到三楼。外面有最后的水位调节器，使水位升到三楼。进入三楼左边的房间，有黄金蜘蛛（需长钩），利用射钩到对面房间去。站在石像头上射机关可到上面，用射钩射软虫过去门那边。到了三楼左上方的房间后，要跟自己的分身对战，先用剑打一下，引分身放下盾牌，再用铁锤捶他，可轻松干掉他，胜利可得到长钩（LongShot）。

在宝箱后面有时之石，吹时之歌移开它，可下到二楼左上边的房间。这里要小心别被漩涡吸下去了，最后射眼睛后，可得一把钥匙。别忘了回去拿黄金蜘蛛！接下来使水位降到二楼，到二楼下方那射眼睛，用射钩到对面，推石头后可得到一把钥匙。到一楼上方的房里，利用射钩到对面，一直进到一楼最上面的房间。这里有两处墙壁可以炸开，到里面把石头推出来，推到水里的按钮上，水位上升后到下个房间。踩按钮后利用水柱到对面进下个房间。这里有黄金蜘蛛，蜘蛛下面有路，深处可得到BoSS Key（后面罐子里有精灵）。接着就准备打魔王了，到三楼上方的房间去（门口罐子也有精灵），门里的刀阵，要一开始就往左边冲上去，不行的话，可出去再进来。这关魔王看起来小小的一粒而已，但颇为强悍，被触手捉到可是要半条命的。离它远一点，趁它攻击时用射钩把它拉出来打就可以了。

“LINK……我实在没有挑错人成为我的丈夫。”

“我们的领地与人民都将回复原状。为了报答你，我要将我永恒的爱给你。但……这也只是我想说而已，我不认为我现在可以做得到……”

“我必须成为水之贤者并保护神殿，而你，则必须快点找到萨尔达公主。”

“嘿嘿！你是无法隐瞒我任何事的。萨尔达公主现在还活着，我感觉得到。所以你不必担忧……”

LINK得到水之徽章……

“假如你见到SHEIK，帮我谢谢他，好吗？”

LINK在传送点外面见到了SHEIK……

“RUTO要你谢谢我？嗯，我知道了。我们让这湖面与其领地回复平静，不是嘛。LINK……你看看，是你与RUTO让这里恢复了生机……”

说完，神出鬼没的SHEIK又消失了。

来到GERUDO VALLEY断桥面前，使用射钩过去后，谈完话直走便可以到GERUDO，而被关起来时使用钩射向上射便可以逃脱。这里边的侍卫都可以先在远处用弓箭将其射毙，如此比较不容易被发现。

从逃脱出来的地方往下跳，会看见底下有一些侍卫，先用弓箭解决最接近的那位小姐。然后下去进入门内，在里面会发现一人被关起来，正当与此人交谈时突然后面有人偷袭，解决她后便得到钥匙救出此人。而这人会告诉LINK他的同伴还有三个……

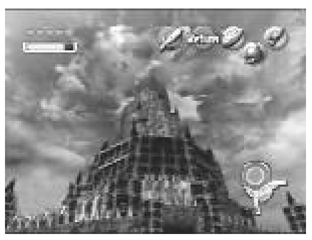


从旁边的门进去后可以来到外面，再从另一门进去。进去后往右走，看见旁边上坡的路便右转上去。上去后解决守卫进门后便可以再救出一人。走出通道下藤蔓，进入房间后又可以救出一人。从厨房的另一边向上走，可以爬到贼窟的上方。从上方中间跳下去进房间后，注意眼前的守卫，再往里面走便可以救出最后一人。救完后，刚刚与LINK打架那女的好象爱上LINK，她会给LINK贼窟里的通行证……

拿到通行证可以先在这村庄绕绕，有一些小游戏可以玩。准备好后爬上门栅上面，上面的人便会开门让LINK通行。进入沙漠后，可以用钩射钩住对面的箱子过去，过去后向着红旗子的范围以内往前走，在不远的前面便可以看见一个小碉堡，碉堡下面有黄金蜘蛛，拿完后沿着通道爬到碉堡上面，在上面可以见到一石碑，碑中刻着只有真实之眼才可以看见一切。于是拿出真实之镜，赫然发现有一只幽灵会带路，跟着它走便可以来到DESERT COLOSSUS。

PS：在村庄玩试炼游戏，通过可以取得冰箭。

【DESERT COLSSUS】



地图上方墙壁有一裂缝的地方，用炸弹炸开通往里面的洞穴神坛前演奏萨尔达之歌可以遇见魔法大妖精，她会传授NAYRU。接着进入到SPIRIT TEMPLE……（进去再出来会遇见SHIEK，他会教LINK心灵安魂曲）

【SPIRIT TEMPLE】



阅读里面的石碑，得知现在必须回到七年前来解谜。经由时间神殿回到七年前，然后演奏心灵安魂曲便可以回到这边（入口处有一魔法豆种植地点）。

来到左边小洞面前会遇见女贼，女贼希望LINK爬进去帮她找银手套。爬过小洞穴后解决里面所有的怪物，二铁门便会打开，先进去一边里面有两个火台的房间，然后用火之魔法将火台点燃，之后进入另一房间，用回力标与剑打死骷颅战士，再用回力标标与弹弓打死幽灵头。接着站在边上用弹弓射对面的机关，铁架便会掉下来，此时就可以走过去到对面。

进门后可见一吐火怪与一开关，若按开关门口那便会有火柱出现，而无论林克移动到哪里吐火怪永远都是在林克对面，此时只要将吐火怪引至喷火柱的地方，然后用弹弓射开关，吐火怪便会被烧死。而后下来的房间，开宝箱可以得到钥匙，然后将银卢比都吃光后铁架便会掉下，便可以回到来的那间房间。

爬另外一小洞，开大门后可以爬上2F（爬的后面有黄金蜘蛛）。先解决这边的蜘蛛与恐龙，接着用自走炸弹（在诅咒之家用40个黄金蜘蛛换的）将墙壁上的裂缝炸开，光线照到地上的符号门便会打开。进门后先在神像面前用火魔法将火台点燃，点然后可以得到地图，接着将上面的石像推下去压开关，上面的门便会打开。

进入上面的门，用炸弹将石像炸死并吃光所有的银卢比，接着将有符号的石块推去照光线，另一门便可以打开。过来用树枝将火台点燃，可以得到钥匙。在一下房间里要打小头目，用炸弹可以解决他。出去后可以遇见久违的猫头鹰，它会告诉林克这神殿里住有两个巫婆，打倒她们的方法就是将其魔法反弹回去。

林克走出来，可以拿到银之手套。正当想拿给那名女贼时，赫然发现两名巫婆施法将女贼不知道弄到哪去了。

回到七年后再度拜访这边，搭乘魔法叶可以取得上面的心之碎片。进入神殿，将右边的石头推进去，来到一房间，用钩射将上面的开关开启，进入左边的房间，打死银狼后出现宝箱，用钩射拉过去可以得到指南针。出来进去右边的房间，将银卢比全都吃完（有的在时之石里，在石头面前演奏时之歌即可。而中间的银卢比吃法是从上面跳过去，同时做一个往前砍的动作即可），前面的门便会打开，里面有小钥匙。出来打开中央的门，进去后爬上去会有无形的敌人，装备真实之镜可以轻松的打赢，推中间的镜子将光线导向正确的符号，旁边的门即可打开，进去后原来是七年前来过的神像房间，爬到上面跳到神像手上，接着演奏萨尔达之歌，另一边手便会有宝箱掉下来。跑到另一边上面，用钩射便可以拉到宝箱那边，里面是只钥匙。上去刚来的门上面，进入后用火炎魔法将吐火怪解决掉，铁门便会打开。进去后打石像，当石像自己采到开关时就快点进入打开的





门。

进入后装备真实之镜，便可以看见两个宝箱。直走进入会遇见铁甲武士，用火炎回旋斩将其盔甲打破后，用剑就可以简简单单收拾他。出门后可以得到镜之盾，装备起来吧。

回到大神像房间，用钩射钩宝箱到对面的高台，然后用铁锤将开关打下去，下面的门便会打开，进去后推两次石块，再用铁锤打开关，此时通往1F的电梯便会开启。回到3F四个石像包围开关的房间，用镜之盾将光线引射到墙壁上的符号，门便会开启，房间内则有钥匙。出门后进入右边的门，就可以打开锁住的门了。进去该门后，会看见流动的墙壁，要一一爬上去嘛？其实不用，只要用钩射射最上面，就可以轻轻松松上去了。

在三角符号面前演奏萨尔达之歌，门便会打开，进入后先解决怪物，然后用弓箭射左上方的门，门倒下后马上射里面的眼睛，上面便会多一个石块。上去踩开关后下来，便可以得到打大魔王的钥匙。出来进去旁边的门，用剑砍铁栏里的开关，再去进前面的门，将光线引到刚刚房间那面大镜子，然后再用镜盾将光线引至墙壁上的记号，便可以搭乘下来至大神像头部……此时再用盾牌将光线照射其脸部，其脸慢慢就会融化并出现一通路，用钩射拉过去就准备打魔王了！



进去后会遇见巫婆姊妹操控铁甲武士，用火炎回旋斩将其解决，会发现原来是女贼。但是不幸她又遭到巫婆突击……接着再走进去，就真正要与巫婆决战了。首先，用镜子盾反射冰或火的魔法至火或冰的巫婆身上，然后她们会合体，合体后只要用镜子盾累积三次同一属性的魔法便可以释放出，待她倒下后过去猛砍即可，几次以后就可以顺利过关…….

拿到沙漠徽章后便会传送出来…….

还记得那只蓝色的鸡吧？将这只鸡带来LOST WOODS进入的左边，会发现有一人在睡觉，用鸡叫醒他，他会给林克一老菇并求林克带回KAKARIKO村。

快点赶回去KAKARIKO村，一进去后会发现村里着火，并看见SHEIK站在井边，正当搞不清楚状况时，一黑影向林克袭来……

醒来后，SHEIK会告诉林克IMPA正在神殿里，并且教导林克影的夜曲。进去药水店里旁边的便道，接着再进入另外一间药水店，将老菇拿给她，她会给林克一剂药，希望林克带回LOST WOODS。回迷路之森，将药交给原地的小女孩，她就会给林克一把锯子。将锯子拿到GERUDO VALLEY吊桥边给帐棚外那人，他会交给林克一把断剑。

取得断剑后赶往死亡之山顶上，交给巨大的库隆人铁匠，铁匠会给林克一份命令书，将命令书拿给ZORA’S DOMAIN王。再用三分钟赶到LAKE HYLIA 旁的研究所将青蛙交给怪老头，怪老头此时会给林克一药剂。最后，在四分钟以内赶



到死亡之山的上面，将药剂拿给铁匠，他就会帮林克打造大库隆剑，这把剑必须要双手才可以挥动。（打造剑要几天的时间，过几天再来拿吧）（这跑来跑去必须真材实料的玩，如用传送一定失败，多多利用马吧）

原野上有时会遇见幽灵，将其打死后装瓶子可以拿到MARKET外的小房间里去卖，这原野上的幽灵总共有十只，抓完这十只并去卖，老板便会给林克第四个空瓶子。而LAKE HYLIA桥尽头大树旁有一石碑，只要早晨对着日出射弓箭，就可以得到火炎箭。

演奏影之夜曲，便可以来到墓地，进入王家墓里后，用火炎魔法将火台全部点燃，石门就会打开……

【SHADOW TEMPLE】

此神殿需要用到真实之镜，如果没有此物，请拿到后再进来。一开使用射钩过去后，用真实之镜可在左方看出一条隐藏的路。进去后可在上方和左方找到两个门，上方的房间里面杀光敌人可得到地图。

左边的房里打死敌人可得到羽鞋Hover BootS（可凌空虚渡一段距离）。回到大厅用真实之镜看出真正的骷颅头所在，把鹰头推向那边，门就会打开，装上羽鞋后便可以过去下个房间了。到了地下二楼，在雷射眼的位置吹风暴之歌会出现精灵。先到地图下方的房里，干掉两个木乃伊后可以得到指南针。再到地图上方的房间，拿到所有的白水晶后可得到一把钥匙。回到雷射眼那里，在右边的墙壁可炸出一条路，会通到地下三楼镰刀房。

镰刀房里在骷颅人处吹风暴之歌也会出现精灵，同时在此地用真实之镜可看到有隐藏的平台，利用平台到地图右边的房间里。这里用镜子可看到中间有镰刀，杀光敌人（四周墙上有蝙蝠）后进入小房间，里面有黄金蜘蛛和钱，用镜子看还可发现宝箱（弓箭）。接着到地图左下方，拿到所有白水晶后进入房里。用镜子找到石头后，把石头顺着地上的图案推到底部，便可爬上石头到上面，这里有黄金蜘蛛、弓箭.钱和钥匙。接着到地下四楼中间的房间，路上可用真实之镜看到隐藏的平台。房中打完敌人可得到钱，利用射钩拿完白水晶便可到左边的房间。把炸弹丢到骷颅头里可炸出一把钥匙。回到上个房间，在锁着的门上方用镜子可看到图案，用射钩射便可到门边。到下个房里需装备重鞋以防被风吹走，先到右边的房里，用镜子可发现宝箱（弓箭），中央吹太阳之歌会出现精灵，打完敌人便可离开。回到外面，可用镜子发现上方有门。进入房里，打完敌人可得到钱，炸开树根可得钥匙。到地图上方的房间，这里有黄金蜘蛛，可吹稻草人之歌或直接用射钩取得。在船上的图形处吹萨尔达之歌，可使船移动，船移动到底部时会沉下去，所以要记得跳下来。

进入地图左方的房间，此地要用镜子来看路，先到下面的房间里拿钥匙，再到上面的房间里。先用火焰魔法烧掉针板，此地有钱和BoSS Key。

左边的房间炸到三个骷颅头，会有钱出现，所以劝各位不用来此浪费时间。回



到外面，站在突出的木板上吹稻草人之歌，便会出现稻草人，利用它便可到达对岸。接着就准备打魔王吧！此关魔王先用真实之镜看到身体，再用弓箭打两只手，等到身体下方的红色眼睛张开时用弓箭射，它就会掉到地上，此时再用剑砍它，如此即可干掉这关魔王了。之后拿了爱心就离开吧！

回到时之神殿……。

“我已经等你很久了，林克”

林克转身过来，发现原来是SHIEK。

“七年前，GANONDORF用你打开的时之门进入到圣域里……。”

“三角神力因此分成三部份……力量变成他的手，他便开始虎视其他两部份的命运挑选者。其中持有勇气的人就是你……林克！”

“另外，智慧的拥有者就是我……”

SHEIK转身一变成萨尔达公主……。

“我很抱歉我现在才跟你表出身分，我这么做无非是要邪恶之王的追寻。”

公主说起了七年前的事情……

说完后公主会给林克光之箭，但是好景不常，公主这时却被GANONDORF抓走……。

“如果你要救萨尔达……就来我的城堡找我吧……哈哈哈”

【CANON】

要通往城堡时，六位贤者为帮林克开彩虹桥通行……

进入左转第一个门，将银卢比都吃光，另一门便可以打开，用剑砍铁门旁的开关，宝箱便会出现，接着利用导向老鼠炸弹将对面开关开启。进去后用火炎箭将里面上面的蜘蛛网射破，用镜之盾将光线引至其中一个墙壁记号。里面的房间用光之箭射光柱中央。

接着进入上方绿色标号的门，将所有的火台点燃，前往下一个房间。将房里的银卢比吃光（利用飞天鞋、钩射、风向的关系），同样用光箭将光柱设破。

进入蓝色标号之门，拿火烧掉障壁并解决敌人，可进入下一房间。限时两分钟内将箱子推往可以爬上红色障壁地方（可先将一箱子推到洞里，再将另一箱子推往……）用火将障壁烧毁……用铁锤将开关压下，门便打开……



进入紫色标号之门，在左边吹时之歌会出现时之石，用火炎箭射向对面的火台，此时可出现限时地板，快点通过吧。到对面的平台上再射一次火炎箭，踩下开关可以出现宝箱，里有力之手轮。用真实之镜看看看不到的路，就可以进入到最里面房间…….

进入红色标号之门，吃光里面的银卢比



（注意地板会沉，但是只要装备飞天鞋就不会影响，再来将左边的石柱抬起来……），进入开门的房间……

抬起石柱进入金色之门，将敌人打死（装备真实之镜）。下一房间站在三角标志地板上演奏萨尔达之歌。再进入下一房间吃光所有银卢比（装备真实之镜），再来下一房间，同样装备真实之镜…….

所有的结界此时都会消失，先出城堡外，在左边将石柱举起来可以来到大妖精的洞穴，她会提升林克的防御力（真棒！）。接着去补充瓶子里的妖精（笔者都是去森之神殿后面的小洞穴）。

进入城堡中央，一路往上走，最上面的房间就会遇见大魔王……

“这三角神力部份已产生共鸣，而它们即将再度融合！”

“这两个三角神力在七年前我无法获得，但我预计它们也无法永远藏在你们两个身边！哈哈哈，但是今天它们都聚集在这里了……”

“这些玩具对你们来说是多馀的，我命令你将它们还给我！”

【英雄救美】

这时便要开始打魔王，在平台上等他发魔法将其反弹回去，用光之箭射他就会掉下来，此时走近痛砍他。他的击地波是无敌的，远距离魔法也不能弹，引他近距离发魔法的方法是先掉下下一层，爬上平台时他的第一击大部分都是魔法。

【恶者悲剧】

“我万恶之王难道会输给你这小鬼！？林克……”

“GANONDORF……这可怜的男人……没有强壮、正直的心，他是无法控制神的力量的……”

“林克，听我说，这塔快要倒了，他要用他最后的力气让我们死在这边，快点！我们必须快点走，请跟随我”

逃！！！

“一切都结束了……”

“林克，我很抱歉上一场战斗中帮忙你……”NAVI说。

这时魔王又爬起来了，林克的王者之剑会被打出去，如果没有大库隆剑的话，就用光之箭射它的脸，然后等他发呆时绕到背后用铁锤或是弓箭打它尾巴。如果有大库隆剑，就直接从它跨下滚到它背后砍尾巴……不久它就会倒下来……

“林克，王者之剑在这边，快点！”

这时用同样的方法就可以打赢它。附带一提，它的攻击可以用盾挡住。

“我用我的力量困住万恶之王，你用你的剑砍最后一击！”

砍…….（连续技的镜头，COOL）



“六位贤者……现在！”

余下的请欣赏动人的结局……

附录

□36个心之碎片与100个黄金骷颅头取得地点与数量

地　　名	黄金骷颅头数量	心之碎片数量
Bottom of well	3	0
Death mountain crater	2	2
Death mountain trail	4	1
Deku Tree	4	0
DeSert ColoSSuS	3	1
Dodongo'S carven	5	0
Fire Temple	5	0
Garon'S caStle	1	0
Gerudo valley	4	2
Gerudo'S fortreSS	2	2
Goron'S city	2	1
Graveyard	2	4
Hanuted waSteland	1	0
Hyrule caStle&Market	3	3
Hyrule Field	2	2
Ice carven	3	1
InSide jabu-jabu'S belly	4	0
Kakaiko village	6	4
Kokiri foreSt	3	0
Lake Hylia	5	3
Lon Lon ranch	4	1
LoSt WoodS	3	2
Sacred foreSt meadow	1	0
Shadow Temple	5	0
Spirit Temple	5	0
Water Temple	5	0
Zora'S Domain	1	3
Zora'S river	4	4
Zora'S fountain	3	0
ForeSt Temple	5	0

这期的游戏追击到这里就结束了，不知道大家觉得怎么样呢？再重申一遍，如果您有什么宝贵的意见或建议请发信到stevenfang@citiz.net。下期的内容将更加精彩，希望大家继续支持我的栏目，继续支持EZ！

RomCenter 使用详解

◆文/Emu－Zone：DD松

模拟器从来和ROM是分不开的。在新手而言，模拟器可能还好对付，因为现在流行的模拟器出台没多久，就有一些热心人把它们汉化了，使许多英文不大好的玩家受益非浅。但ROM方面，就有点令新手们束手无策了。花好大功夫从网上下回来一个巨型ZIP文件，打开看看，全是乱七八糟的文件，放在模拟器的ROMS目录中运行后，又出现没找到ROM，文件名错误之类的问题；明明同一个ROM，在不同的模拟器中却不能运行，而这模拟器偏偏声明支持了这游戏。这真是令人头疼的事情，但也是每位新进玩家的“必经之路”。

在这种情况出现的时候，一些ROM的整理工具就能为你排忧解难。目前流行的ROM整理工具主要有RomCenter和ClmamePro，ClmamePro在界面和功能上略有欠缺，所以我只给大家介绍RomCenter的使用。

一、安装

RomCenter目前最新版本是2.31，这个2.31版已被汉化，在我们的官方网站Emuchina.net上能下载到这个版本。安装RomCenter后，你还需要一些DATA文件，对你的ROM进行分类整理。获取DATA的方式可以通过RomCenter提供的网上更新方式下载（以下再做说明），但RomCenter官方网站的DATA文件通常迟半拍，所以我通常在以下的地址里寻找：

1）Logiqx的主页：http://www.logiqx.com（本站主要提供街机的DATA）

2）Rommanager的主页：http://www.opothspants.com/rmd/index2.html（这里除街机外，还能找到其他机种的DATA，而且有许多没有模拟器支持的ROM DATA，特别适合收集狂。）

3）Tosec：http://tosec.retrogames.com（提供此consoles和computer的DATA文件）

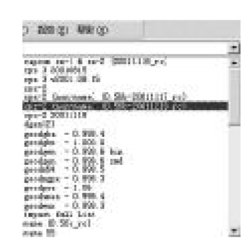
4）Rob Van Der Drift 的主页：http://gooddat.rcroms.com（主要提供另一ROM整理工具GOODTOOLS FOR RomCenter的DATA文件）

在下载相应的DATA文件后，把下载回来的ZIP包直接放置在RomCenter安装目录下的DATAS目录中。DATA文件一般以ZIP文件的形式释放，通常无需对ZIP包进行解压，但有个别DATA中包含了多个DATA文件时（特别是NEOGEO

的DATA），就需要解压。

下载完DATA后，启动RomCenter，会出现DATA文件读取的画面，注意右下角的取消键，当下次使用时读入一些庞大的数据文件，而你又暂时不需要这些数据的读入时，按下这个键能节省很多的时间。

进入主画面后，如果DATA文件准确放置在DATAS的目录下的话，在画面上方中间的下拉菜单中就能选择相应的DATA，如图一所示：

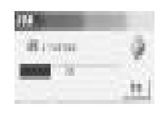


二、设置

以下我们以Mame的ROM为例，详细说明一下整理方法。

1）调入DATA

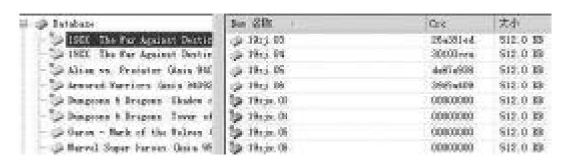
按照上面说的方法调入最新版本mame 0.57的DATA，选取后会出现长时间的读取过程，因为要处理数以千计的文件，读取时间完全取决于机器的性能。



数据读入后，会出现如下画面：



在画面右方的就是mame 0.57的ROM数据，在游戏名前有个小图标，当图标显示为红色时，表示ROM文件不完整或者不存在；当显示为黄色时，则表示ROM文件名错误、有多余的文件等可修复状态；当显示为绿色时，表示ROM状态正常，可以顺利运行；灰色代表文件是ROM文件或不能被识别；三角形中带感叹号的代表ZIP文件包坏了（最痛苦的状态）；还有一种状态，如下图所示，在图标上有个小叉叉，这是代表在数据文件完成时，该ROM还有部分文件没出现，所以在CRC一项中，这些带着红叉叉的ROM，校验全部为0，当碰到这种情况，而你又肯定DATA文件是最新版的，那放弃寻找这些带叉叉的东西吧。



2）设置路径

DATA文件读入后，要设置你硬盘上ROM所在的路径才能开始整理。在左边窗口Dtaabase的下方空白处点击鼠标右键，会弹出个对话框：



点击添加路径，进入下一选项：

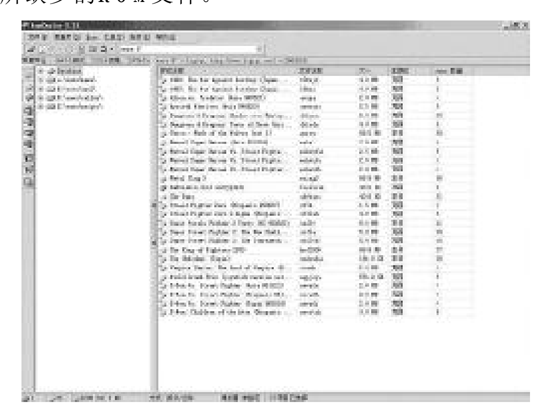


按以上方法设置所有mame相关的ROM路径。

当路径设置完成后，在Database上按鼠标右键，取消显示可运行的文件，以免过长的页面影响操作。



取消显示可运行后，出现如右画面，右面窗口中所出现的黄色和红色的图标就是我电脑上所缺少的ROM文件。

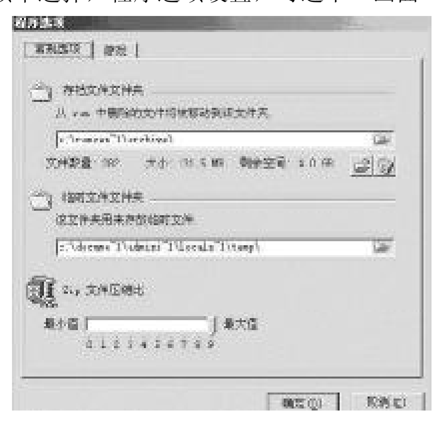


3）设置参数

完成路径设置后，在整理之前，需要进行一些参数的设置，才能使RomCenter在最佳状态下为您服务。



在文件选项中选择，程序选项设置，可进下一画面



在本栏目中，可以设置存档文件夹、临时文件夹、ZIP文件压缩比等三个选项，一般定为默认值就行了，值得一提的是，第一个存档文件夹的作用是在ROM

整理过程中，RomCenter在整理时发现你所指定的ROM目录中的文件和DATA文件中不匹配的话，就会把这些东西移到这个目录中，但有时这些东西对模拟器来说不需要，但可能有别的用场，到时来这里找吧。

经过常规选项的设置后，点击旁边的游戏：



在上图中，红圈所指的选项必须选择，不然整理时会把所有的克隆游戏全部导入主数据文件，使硬盘空间急剧下降。

至于模拟器运行参数经过设置后，则可以把RomCenter作为一个模拟器前端软件来使用，不过RomCenter在ROM整理功能上数一数二，作为前端就没什么可介绍了。有兴趣的自己试试吧，当新版本的mame推出时，这个功能到是有点用。

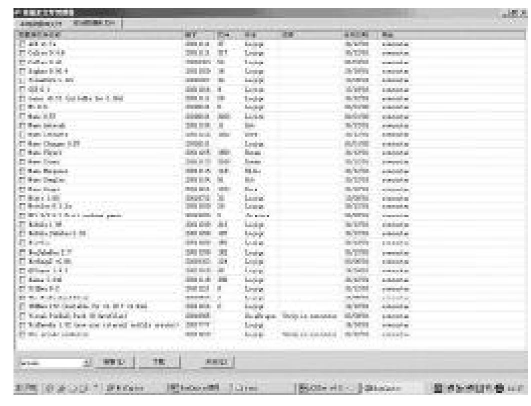
做完上面的步骤后，如你是个完美主意者的话，不妨利用在线更新的方法，把RomCenter官方站点上的所有DATA扯下来，方法是选择文件菜单里的数据库文件管理器:



进入下一画面：



在本窗口中进行本地DATA文件的管理，其中“由MAME导入”的功能可以直接通过最新版的MAME生成RomCenter的DATA文件，这是个很好用的功能，以后起码MAME的DATA不用到处找了。



而点击在线数据库文件，可以通过互联网，直接访问我上面提到的几个DATA站点，直观地显示各种DATA文件，使DATA收集更便利。

4）整理

终于开始整理篇了，上面已经提过，红色代表丢失，黄色代表有误，绿色代表完整。先说有误的文件整理吧。

在状态是黄色的文件名上点击鼠标右键，在弹出的对话框中选择修复游戏。



修复时间同样视ROM的大小而定，象上图中的sfzch的整理一眨眼就能过去，而象MS3、kof2k这些大家伙就要整理长一点的时间，整理完成后，会弹出提示窗口。



RomCenter也支持批量的文件整理，方法当然是在文件视图中ctrl+a全部选择，然后按修复游戏了。

当“黄色”的文件修复完后，就要补一补红色缺少的文件了。如果你正在整理的ROM是MAME的，那最好的方法是用鼠标点击文件，使文件名变蓝，然后在工具栏选择下图所示的按钮，直接访问mame.dk下载正确的ROM文件。

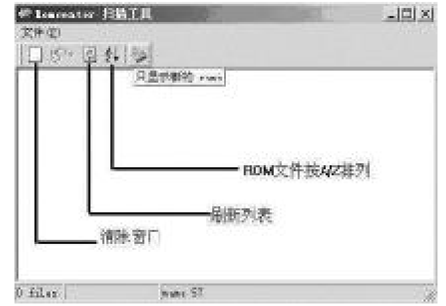


当然这只是个推荐，因为mame.dk虽然有其“权威”，但速度比较慢，而且在我写这篇文章的同时，又传出了停止匿名下载的消息。所以找ROM还是到EmuChina.net吧。

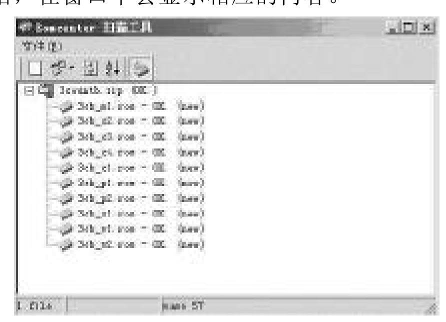


不论从哪里下载了新的ROM文件，都请先从工具栏选择打开扫描窗口，

扫描窗口打开后，请按下只显示新的ROMS的按钮；



然后把你下载到的ROM文件用鼠标拖放到这个窗口中，如果你下载回来的文件有新内容存在的话，在窗口中会显示相应的内容。



选择工具栏上第二个图标，可以把新内容拷贝到相应的目录中；





拷贝完成后，照例会弹出提示窗口；

如果你下载的ROM是完全正确的，而又按照我上面所说的取消了显示可运行游戏，那么原来红色显示的游戏就会消失。

以上就是一个ROM的补完过程，按照我的说明一步步做下来的话，在**RomCenter**中所显示的游戏名会越来越少，当它们全部消失的话，恭喜你，你的ROM已经整理完成了。

该说的都说完了，还有一些报告的功能就不占篇幅了。当你熟练使用**RomCenter**后，会发现原来收集ROM和集邮、集火花等收集方式有同样的乐趣。快准备个大硬盘、准备好宽带线路，用**RomCenter**把你手头上的ROM变成绿色吧。

超级使用指南 NNNesterJ

◆文/Emu－Zone：By Madcell

对于如今采用DVD作为游戏载体，以G Byte作为游戏容量单位的PS2来说，区区几十、几百K Byte的FC游戏，也许很难想象能做出什么样的游戏来。但是，确实能做出具有“游戏性”的游戏，从FC开始走过来的玩家，对当时所获得的种种乐趣，也只有经历过的才能体会到，对于现在相对年轻或者是从次时代开始接触电视游戏的，是怎么也不会明白的。而且从中获得的乐趣就是现在也不可能再获得了，虽然现在可以用模拟器重温以前的游戏，但已经不可能再有当时的那种游戏心情了。不过在厌烦了华丽的游戏动画后，也许只有FC的小游戏才能让人舒畅起来。

我们俗称的任天堂红白机，日版全称Famicom或Family Computer，简称FC；美版全称Nintendo Entertainment System，简称NES（NES就是游戏ROM的扩展名）。

NES的模拟器有很多，其他的暂且不说了，这次的主角是NNNesterJ。先说说NNNesterJ的历史渊源吧:-P。

Nester Public是一个开放源代码的NES模拟器，小日本的玩意，这是官方版本，作者Mr.Darren Ranalli。

Unofficial Nester，Nester的非官方版本，加入了Nester许多没有的功能，比如NetPlay，Save Movie等，作者Mr.Takeda。

NerterJ，增加了Unofficial nester中很多不支持的mappers。作者Mr. Mikami Kana和Mr.Screw。

NNNesterJ，NesterJ的功能加强版，除了几乎拥有以上所有版本的功能外，还增加了很多特有功能！

下面详细介绍NNNeterJ的使用：

运行NNNesterJ的系统要求：

* Windows 95/98/ME和NT4.0/2000/XP
* DirectX 7.0a或其更高的版本 (可以在最早的版本下运行)
* NT下需要Service Pack 3或其更高的版本
* 键盘/游戏杆（游戏杆需要DirectX 5或其更高的版本）
* 兼容DirectSound的声卡（推荐）

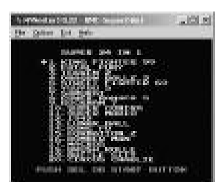
NNNesterJ支持的文件格式：

NNNesterJ除了支持.NES文件及磁碟格式.FDS外，最重要的是支持很多

压缩文件格式，但是需要对应的DLL文件（比如你想使用.RAR文件，你必须在NNNesterJ所在的文件夹或System文件夹包含有UNRAR.DLL），NNNesterJ支持的压缩文件格式有(括号是需要的DLL文件)：ARJ（UNARJ32J.DLL）、LHA（UNLHA32.DLL）、ZIP（UNZIP32.DLL）RAR（UNRAR32.DLL）、TAR,GZIP,BZIP2（TAR32.DLL）、CAB（CAB32.DLL）、GZA,BZA（BZA32.DLL），要下载上述的DLL文件，可到以下网址：http://www.csdinc.co.jp/archiver/

另外，最新的NNNesterJ 0.22b版还支持.unf格式的游戏文件（之前只有FCE Ultra支持），网上流行的Super 24 in 1.unf就是该种格式了:-D

（图/如右）



NNNesterJ的菜单及重点功能介绍：

由于NNNesterJ的功能是在太强太多了，也不可能全部详细讲解，下面以英文版的NNNesterJ为例（如要下载汉化版，请到http://www.emu-zone.net），介绍该模拟器的重点功能。

*** File（文件）菜单：（图/如下）**



1. Disk Change（磁碟切换）：

运行任天堂磁碟机格式的游戏，就象运行普通的.NES游戏一样打开.FDS游戏，如果遇到容量超过一张磁碟的游戏，在屏幕上会有英文提示要求切换磁碟，此时只需从Disk Change依次选择磁碟1、2的A、B面切换就行了。

2. Screen Shot（屏幕截图）：

快捷键F12，可以存成.PNG格式或.BMP格式，要存为.BMP格式，要选中Option（选项）→Graphics（图形）最下面的Use BMP ScreenShot(使用BMP格式的屏幕界图)。

3. Wave Rocording（声音录制）：

开始录制：按菜单下的WAVE Recording（或F11）。

结束录制：重复上面的做法（或F11）。

4. Movie（游戏录像）：

现在最时兴的玩意，简单介绍其使用方法：

开始录制：先读取游戏，Movie（电影）→Rec（录制），出现对话框Movie Record（录像），这里包括命名录像文件的文件名及保存位置（File Name）、标题（Title）及录制人（Record Person）等，最后按OK就可以开始录制了。

播放录像：先读取游戏，Movie→Play（播放），从出现的对话框中选择该游戏对应的录像文件就OK了。

顺便提一下，NNNesterJ支持的录像文件有.MV5（旧版用的是.MOV）和.FMV，虽然支持Famtasia的录像文件.FMV，但是目前实际上是不兼容的。

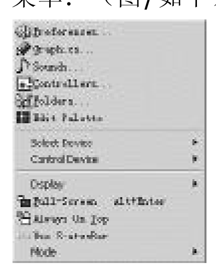
5. NetPlay（联机游戏）：

作为主机的一方先读取游戏，NetPlay（联机游戏）→Server（服务器），选择网速及端口，确定后等待客机的加入。作为客机的一方在主机设置后读取游戏，NetPlay→Client（客户机），输入主机的IP地址及端口，按确定。双方都设置完后，就可以象普通的1P和2P那样进行游戏了。

6. Quick Save & Quick Load（即时存档及即时读档）：

模拟器都很常用的功能，一共有10个存档位置，利用快捷键数字键0-9可以快速切换存档位置。

*** Option**（选项）菜单：（图/如下）



模拟器的设置都在这里了，下面介绍一些重点的菜单功能：

1. Preferences（参数设置）：

NNNesterJ的一些常规设置，包括设置程序的进程优先权（Process Priority）、跳帧（SkipFrame）、模拟器是否关联游戏文件（Associate *.NES）等。不过一般按照默认，不用设置都可以了:)

2. Graphics（图象设置）：

该对话框共包含有三页，分别是Graphics（图形）、WindowMode（窗口模式）及Fullscreen Mode（全屏模式）。

图形页：可以选择模拟电视的隔行扫描模式（Emulate TV Scanlines）、游戏画面黑白模式（Black and White Mode，谁这么傻了，有液晶电视不用

去买黑白电视了，没钱吗？……）、还有调色板（Palette）等。选中最下面的Use BMP ScreenShot(使用BMP格式的屏幕截图)，在使用模拟器的截图功能时，可以将图片存成BMP格式。

窗口模式：重点提一下，只有在选取Use DirectDraw后，才能在Option→Display中选择WideSize（宽屏模式）；另外还有OffscrennBuffer（直接写屏缓冲），如果不是绝版显卡一般都选Video Momory好了。

全屏模式：在Mode（分辨率模式）下拉菜单中有多种全屏显示时的分辨率模式，当然分辨率越高，画面看起来就越细腻，不过画面太小了又虐待自己的眼睛，看着办好了:)

3．Sound（声音设置）：

如果不想听到游戏的声音，把Enable Sound（开启声音）前面的钩去掉就好了:)；其他的选项一般默认就可以了，因为以FC的声音处理能力，就算是接上高档音响也意义不大。

4．Controller（手柄设置）：

手柄设置不用多介绍了，支持四个手柄，支持连发功能，最特殊的是Player 2的手柄中支持MIC（麦克风）！当年我就用过原装的Famicom，P2的手柄就有一个麦克风装置，实际用途没有试过，只记得一本十几年前的介绍电视游戏的书上介绍说，在玩"叮当（应该是dig dug吧，记得不是很清楚了）"的时候，对着P2手柄的麦克风连续"嘶哑地喊三声"，屏幕上的敌人就会全部消灭，而且只能用一次，这真是酷得不能太酷的秘技了！！！:-D

在手柄设置的对话框里还有两页是设置扩展键位的，也就相当于设置模拟器功能的快捷键了，比如Reset（复位）、Pause（暂停）、ScreenShot（屏幕截图）、WaveRecord（声音录制）、FullScreen（全屏）、QuickSave（快速存档）、QuickLoad（快速读档）、Cheat（开启作弊）等等。

模拟器默认的一些常用快捷键是：

Ctrl+D：切换到双倍大小的窗口模式

Alt+Enter：窗口模式和全屏模式

Esc：退出全屏模式

F5：保存进度

F7：载入进度

数字键：0-9选择保存进度的位置

F12：屏幕截图

5．Folder（路径设置）：

在这里可以设置的目录有：SRAM（游戏卡带的记忆）、State Save（即时存档）、Screen Shot（屏幕截图）、Wave（声音录制）、Movie File（录像文件）、GameGenie（游戏金手指文件）、Cheat File（游戏作弊文件）、IPS Patch（补丁文件，比如汉化游戏可以用到）。

6．Display（窗口显示模式）：



有多种窗口大小的模式，提醒一下，选取WideSize（宽屏幕）后看起来更舒服一点，不过先要在上面介绍到的Graphics（图象设置）中选取Use DirectDraw后才能起作用。

7. Full-Screen（全屏模式）：就是切换到全屏模式啦，快捷键也是不变的Alt+Enter。

8. Always On Top（总在最前面）：将模拟器置于桌面的最顶层，别的程序想覆盖也不容易了:-/

9. Use StatusBar（使用状态栏）：在模拟器窗口的最下面多了一个状态栏，在读取游戏后，可以显示ROM及操作模拟器时的一些信息。

10. Mode（制式）：电视制式了，分别在于画面帧率的不同，NTSC比PAL制式快。

11. Preview（预览模式）：最新的NNNesterJ 0.22b日文版新增的功能，选取后模拟器界面会切换到预览模式。这可是任天堂红白机游戏的大百科啊！画面分成左中右三部分，左边是按游戏的不同分类而设立的文件夹；中间是游戏的各种资料，包括游戏名称、国别、容量、发售日、价格、生产厂商、游戏类型等，一共包含了1500多个游戏的信息！



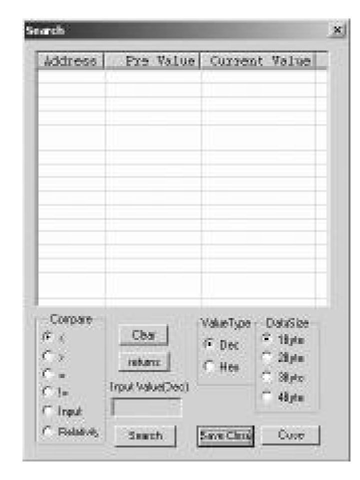
*** Ext**（扩展附加功能）菜单：（如图右）

这个扩展功能的菜单主要是包含了游戏的作弊功能，还有一个Launcher（游戏控制台）及几个杂项功能。下面作介绍：

1. Apply Cheat（应用作弊）：

只有选定这个命令，游戏作弊才能起作用。

2. Serch（搜索）（图/如下）：



NNNesterJ进行游戏作弊的核心功能就是搜索数值了。比如在玩一个RPG游戏，在读取游戏后，转到显示人物能力的画面，记下某项能力的数值，接着选择菜单命令Search就会出现搜索数值的对话框，在右下角的Compare（比较）中点取Input（输入），然后在中间的Input Value（输入数值）文本框中输入刚才记下的能力的数值（用十进制），最后按Search（搜索），这样在上面的列表栏中就会出现包含该数值的地址，回到游戏，想办法使该能力的数值变化，变化后再重复上面的搜索步骤，如此重复几次就会找出储存该能力数值的地址，右键点取那个数值，选Add Cheat（加入作弊），输入想锁

定的数值及注释，最后确定就能把该地址及锁定的数值加入到作弊列表了@_@

如果没有数值只有能量条之类的话，只要输入“？”，如果要搜索的目标减少了，在Compare中就要点取“<”，反之就是“>”。还有在DataSize中，如果是小数值就选1Byte好了@_@

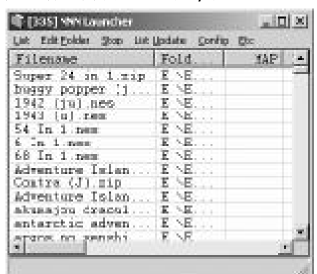
其实只要稍微用过FPE、GameMaster之类的游戏修改工具的玩家，对于使用NNNesterJ搜索作弊码的功能一般都问题不大的，不明白的也只有这样了@_@，:-D

3. Cheat List Edit（编辑作弊列表）：

搜索到的数值地址都会显示在这个列表里，或者已经知道地址了，也可以直接按Add（增加）加入。当然还可以对存在的数值进行更改，删除地址等。

由于篇幅关系，而且游戏修改也不是这篇文章所要讲述的，所以如果想知道更多的修改游戏的知识，就去参考一下有关的文章:-D

4. Launcher（游戏控制台）（图/如下）



点击该菜单命令后会出现一个新的窗口，这里要先按Edit Folder（编辑目录）设定ROM的存放目录，可以加入多个ROM目录。这里也是一个列表窗口，可以显示游戏ROM的各项信息，包括文件名、Mapper、文件头、生产商、发售日、价格等。要设定需要显示的项目，可以按Config（配置）→Detail（详细）进行有选择地显示，另外也可以设定显示信息的字体（Font Select）及列表的背景色（Back Color）。

当然了，既然叫Launcher，也可以通过双击列表中的游戏名启动游戏，对应地，NNNesterJ的主窗口中就会运行该游戏，是不是觉得比从File→Open ROM运行游戏来得方便？

5. FPS DisPlay（显示游戏画面帧率）：一般从状态栏那里显示了。

*** Help（帮助）菜单：**

1. ROM Info(ROM 信息)：正在运行的游戏的一些ROM信息。

2. About（关于）：这个没什么特别……-P

结束语：由于时间仓促（真的，受到老龙的威胁恐吓…）及水平有限，难免有不足和错漏之处,也就这样了:-P。希望本文为想使用好NNNesterJ的朋友带来方便，如有任何问题请到我们网站http://www.emu-zone.net的模拟器论坛。

模拟器游戏修改利器介绍篇

EMULATOR'S CHEATS

◆文/Emu-Zone：PULUTION

EMULATOR'S CHEATS(简称EC)的由来

EMULATOR'S CHEATS(简称EC)的由来：

EC作者是国内游戏修改高手YDMIS编译出来的，而它的前身正是Finalburn Run (简称 FBR)，2001年6月11日这日零晨，FBR诞生了，当然作者只是将FBR制作成Finalburn的一个前端程序，而它包含了类似另一模拟器NEBULA的作弊功能，并能编辑未支持的CPS2游戏，使得可提前支持新游戏，其操作界面也完全中文，那时可说 FBR在国内也算是延续了2001年4月初停止开发的Finalburn的生命了，直到Finalburn的作者DAVE放出模拟器源代码后，YDMIS才停止FBR的开发！但是经过YDMIS的反反复复的思考，因为作弊功能这一块实在有这个必要继续下去，所以才决定将FBR来个大改革，把游戏前端部分去除掉，于是出现了最初级版本的Finalburn's Cheats，也只能支持所有版本的Finalburn模拟器，直至对此模拟器的修改越来越完善后，才想到了转向其它不同类型的模拟器的支持，经过 n 次的研究与修改，很快地，Finalburn's Cheats不再只支持一种模拟器，最后直接更名为Emulator's Cheats!

EC的主要使用：

使用某一模拟器为例，例如NeoRAGEx，首先运行NeoRAGEx，选择某一个游戏来玩，比如The King of Fighters 2000吧，进到游戏后，按键盘上的Pause Break键，使游戏暂停，或按Tab键切换到模拟器界面，总之能使游戏暂停，如果觉得没必要暂停游戏的话，那么直接按Tab+Alt或Ctrl+Esc键，切换到WINDOWS桌面上。



运行Emulator Cheats.exe，在EC界面图中的最下行找到与NeoRAGEx.exe一样的图标，将它点凹，在“请选择游戏名称”那里选择与NeoRAGEx运行时相对应的游戏名称，选好后，在功能与设置表中会出现该游戏所有的作弊项，按图中所示，将需要修改的项目提购，在设置栏内如果默认

为ON的，一般是不能更改的，当这两步作好后，将鼠标移动到EC界面的右上角，点击一下“激活作弊码”的这个按钮，然后会在右中方的“基地址”栏内显示出模拟器的基本内存值，如果出现“ERROE”的话呢，那表示所运行的模拟器还未被EC支持或选择的模拟器与EC不匹配，当“基地址”栏内显示的是一些十六进制数值的话，那么表示“激活作弊码”已经成功。



简单的操作完EC后，切换到模拟器游戏里，喔……！！！游戏也终于修改完成了！



在模拟器NeoRAGEx里只有一个“游戏系统”：NEOGEO GAME，当其它的模拟器内可能会有好几个系统时，例如Finalburn有三个游戏系统，一个是CPS1 GAME，另一个是CPS2 GAME，而ALL GAMES是前两者的合并，也就是默认系统，如果知道某游戏是属于什么游戏系统的话，那么选择所对应的游戏系统就会把其它的系统屏蔽掉，这样选游戏就方便多啦。

在网上下载回来的新游戏作弊文件***.cht，可将它放入Chnchts中，然后按“搜索新.CHT”，该***.cht就会自动导进EC的“请选择游戏名称”内，当然要知道该***.cht是属于什么类型的模拟器或者什么游戏系统。

在EC界面的最下一行有个“EMU ICO”的图标按钮，点击进入可自由设置如模拟器图标是显示出来或者是屏蔽掉！而右边有模拟器图标的拖条，往右拖的话，还有显示出EC本身所支持的模拟器图标！

网络使用EC的简易说明：

1、为什么在网络中无法使用CHEAT呢？

很多使用者认为这是很难实现的，因为会导致双方或双方以上的游戏画面不同步！其实不然，简单的解释：在模拟器网络中对战时，每一方使用者的机器上的数据相互输送是控制器上的指令，游戏画面才是其次的，因为每一方的游戏内存地址必须是一致的，所以就会同步。如果使用了CHEAT而不同步是因为，一方的机器内存地址被修改了，但是另一方就没修改，也就是每一方的游戏内存已经不一样了，才会导致画面的不同步！

2、在网络中怎么才能使用CHEAT呢？

方法是：在考虑到双方或双方以上的游戏的同步运行时，使用CHEAT就必须每一方的游戏内存地址一样，也就是说，每一方都要使用CHEAT，而修改时必须要一样，比如第一方要改自方地址，第二方也想改他自己的地址，那么第一方要改的地址就不仅是自己的，还必须把第二方的地址也修改了，这就说明了，不管是哪一方的修改，都必须修改的要与另一方相同！！

3、在使用CHEAT在网络中是否会混乱？

在排除网络延迟或故障外，这是不可能的，只要各方的使用者同意、赞成或事先说明白，就可以避免游戏的不同步或者游戏中有某使用者随意更改CHEAT的混乱！

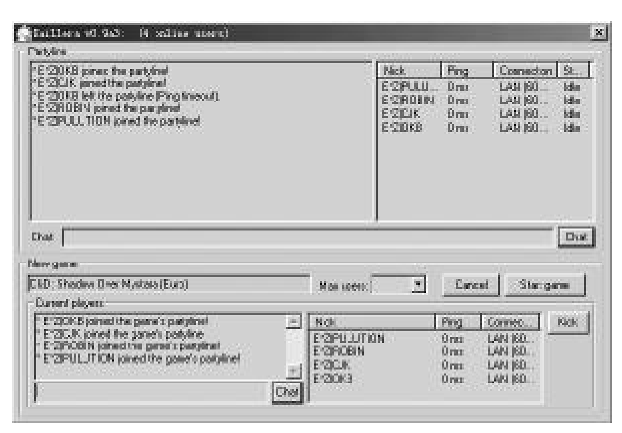
4、能否举个例子吗？

例如Finalburn上的某一游戏：以Dungeons&Dragons: Shadow over Mystara为例！

A) 先启动Finalburn，使用Netplay找到服务器，找三个玩家来玩！先别LOAD GAME ！

B) 所有玩家各自启动EC作弊工具，例如，第一方P1只想锁自己的生命值，第二方P2不想修改自己的任何东西，第三方P3只想锁自己的攻击力，而第四方P4不仅想锁自己的生命值，还想锁攻击力！

C) 锁地址之前，每一方先要清楚所有玩家是游戏中的某方，建立游戏房间的玩家一定是P1，第一个玩家加进去的是P2，第二个是P3，第三个就一定是P4，从图上可看到最下一行的为P1，倒数第二行为P2，而第一行就为P4，OK，各自清楚位



置了，那么也应知道如何锁地址了！

P1 - 建游戏的玩家(P1)在EC中要锁定的项目是“P1 生命值”、“P3 攻击力”、“P4 生命值”、“P4 攻击力”；

P2 - 玩家(P2)虽然没修改自己的东西，但为了在游戏中可以同步，所以他要在 EC 中要锁定的项目是 “P1 生命值”、“P3 攻击力”、“P4 生命值”、“P4 攻击力”；

P3 - 玩家(P3)在EC中要锁定的项目是 “P1 生命值”、“P3 攻击力”、“P4 生命值”、“P4 攻击力”；

P4 - 玩家(P4)在EC中要锁定的项目是 “P1 生命值”、“P3 攻击力”、“P4 生命值”、“P4 攻击力”！

就是说每方的作弊都必须一样！

D) 锁好后，各方都在这些共同的锁定的项目前提钩，并且全都按右上角的“激活作弊码”的键启动作弊而使Emulator Cheats最小化，这样，建游戏的玩家可以回到模拟器按开始“START”载入游戏了！

E) 各方锁定的共同的地址进入游戏后，都不要擅自更改EC，一旦某一方善自改动的话，必定会引起游戏画面的不同步或混乱！

NEWS简介：

它的产生使一些工作繁忙的朋友也能在很短的时间内享受到游戏由始至终的快乐；可以满足一些朋友们对游戏中好奇事物的发现、隐藏东西的挖掘等等兴趣；对于接触游戏不久的新手来说，也能短时间内可以很好地适应、痛快一番；朋友相约在网络上共同的使用它，又是一种很特别的乐趣；

截稿之前，1.64 版本的 EC 共支持了322个不同游戏的作弊码，且对应的模拟器有 BoycottAdvance、Callus95、Calice32、Cvgs、Cygen、ePSXe、Famtasia、FCEUltra、Finalburn、Gens、Impact、MagicEngine、Modeler、Namcosys11、Nebula、NeoRAGEx、Neogeocd、Nemu64、NesterJ、Ngpocket、Project64、Rew、RockNESX、Smynes、Snes9XW、UltraHLE64、VisualBoy、VisualBoyAdvance、VirtualGameBoyAdvance、VirtuaNES、Winkawaks、Zsnesw！

后语：只要能适当的使用它，那么乐趣是无穷无尽的！

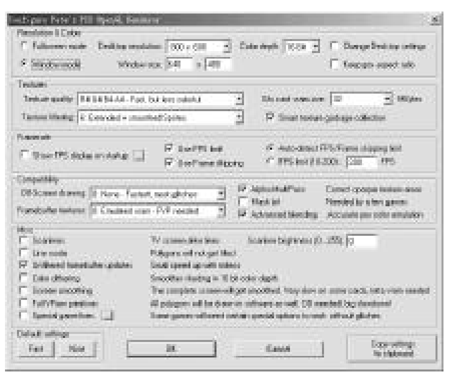




Pete's OpenGL
Pete's OpenGL

插件设置指南

◆文/Emu-Zone：东方



这里我们将要设置对话框了，虽然要设置的选项有很多，但是不要着急，我们会一一为你解释的。让我们从“Resolution and Colors”开始吧！

Resolution and Colors



在这里列出的选项是为设置分辨率和色深而设的，选项依版本的不同而略有差别

Fullscreen Mode：如果你喜欢在全屏模式下玩游戏的话，就选择这个选项。接下来就要设置全屏模式下的分辨率，一般的说，分辨率越高，效果越好，但速度会相应的慢一些；低的话，速度会快一些，但效果就不那么好了。所以你可以在两者之间折中一下，权衡速度和效果后选择合适的分辨率。

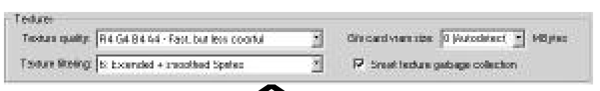
Window Mode：窗口模式允许你在窗口中运行游戏，这对那些喜欢在玩游戏的时候同时开着其他程序的人来说是个不错的选择。比如说玩游戏时开着QQ什么的。

Color Depth：在这项中你可以选择你喜欢的色深。通常16bit就够了，调成32bit也不会有太大的差别。

Change Desktop Settings：这个选项会动态的改换你的桌面的显示设置。选中后，它会把桌面的设置改为你在这个插件中的设置，推出模拟器后，它还会把设置改回来，方便吧？

Keep PSX Aspect Ratio：这是为那些喜欢在PS原有显示模式下玩游戏的人设计的，它会使游戏的显示总是保持在PS机预期的比例下。

Textures



Texture Quality：这里有4种选择。依你的显卡不同而不同，有些在处理渲染方面就是比别的显卡好一些，这样你可以以画质为出发点选择，反之以速度为主。你最好是比较一下再说。以下试着4个选项：

·**Don’t Care**：选这一项，画质不会有任何损失，也不会有任何改善。

·**R4 G4 B4 A4**：如果你的显卡比较老的话，可以考虑选这个。在这个模式下绝大多数的游戏都会有较好的画质和足以运行的速度，当然，还比不上下面的2种效果。

·**R5 G5 B5 A1**：在这种模式下效果会比上面一种好些且速度一样快，但Alpha Multipass就不能用了。多数游戏不需要此设置。

·**R8 G8 B8 A8**：这种模式下你会得到最好的画质，许多新出的显卡都能很好的支持这一选项且能够保证正常的速度。如果你的显卡不错的话，这是最好的选择。

GFX Card VRAM Size：这是为对显卡做优化而设置的。你的显存是多少就填入多少，或是选自动，让本插件为你测试确定。随便说一句，“autodetect”这一选项只在Geforce上进行过测试，在其他卡上还没试过，不能确定是否同样有效。

Smart Texture Garbage Collection：Pete说这个选项能使游戏速度略有提升，鉴于目前还没有任何出错报告，就选中它吧。

Filtering：Bilinear filtering是一项能使3D图形看起来更加柔和，显示更加精确的技术。这项技术在真正的PS上还没有得到支持。嘿嘿，高兴吧？可是有一点要指出的是正是由于没有在PS上应用，所以可能有时会出点小问题，这与你的设置和你所运行的游戏都有关系，所以建议你玩每个游戏时多试试，自己把效果调整到最好。

Framerate



Show FPS display on startup：选中这个选项的话在游戏开始就会显示帧数。没有选中此选项的话，在游戏中你也可以按“Delete”激活帧数显示。这个选项边上的“……”可以自定义显示热键

Use FPS Limit：激活此项的话，插件会限制游戏的帧数，使游戏速度趋于稳定，选了此项的话就要选择它后面相应的选项“Auto Detect FPS limit”或是“FPS Limit”

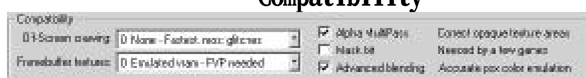
·**Auto Detect FPS limit**：这一项会自动调整帧数上限。

·**FPS Limit**：这个选项允许你为帧数上限确定一个你认为合适的值。在实际的游戏中，NTSC/J制的游戏帧数为60，PAL制为50。

Frame Skipping：就是常说的跳帧。它会使游戏

速度有所提高，但会损失画质。其原理是减少游戏中绘制的帧数，以减轻对显卡的压力。

Compatibility



Offscreen Drawing：这个功能可以监测出哪些图形是在缓冲区以外绘制的，通常这些应用于一些诸如飞溅的效果，动态模糊效果，旋转效果等特效。这里共有5中模式：

·**0 (None)**：不激活此项功能。选此项的话运行速度最快，但有可能会导致非正常的闪烁；

·**1 (Minimum)**：这个模式只处理最严重的闪烁；

·**2 (Standard)**：这种模式下插件对绘制的图形做简单的检查，看是否需要作调整；

·**3 (Enhanced)**：作比standard更为复杂的检查；

·**4 (Extended)**：不仅会做“3 (Enhanced)”所做的工作，还会做一些附加性的缓存间的交换（有些游戏可能会因此而出现一些闪烁）。

所选模式依游戏和显卡的不同而不同，所以希望你能自己亲自调整一下试试。不过通常“2 (Standard)”就足够了。

Advanced Blending：选中这一功能可使你的显卡模拟出更加精确的颜色和光影效果，虽然会导致速度减慢，但确实能使显示更加完美。

Alpha Multipass：帮助完成正确的渲染，但会导致速度减慢。如果你的OpenGL driver为圆形图像加上了一个非正常的黑色的四边形边框，就要把它关掉。

Masked Bit：这是一个在真正的PS上很少使用到的技术，其作用是防止图形被绘制到不该出现的地方，可是怎么可能出现这种情况呢？激活它的话，显然会提高兼容性，但到目前为止有据可查的只有**Silent Hill**用到了它，所以用处不大。另外说一点，如果你把它关上的话，会释放出一些显存。

Framebuffer Textures：用于绘制一些如在战斗画面中出现的回旋和模糊效果。这里有3种选择：

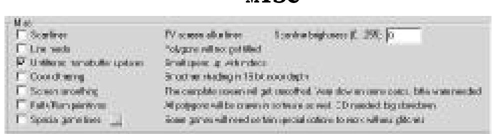
·**Emulated VRAM**：如果你的显卡不是很好，模拟这些特效力不从心的话，可以考虑选择此模式，以减轻对其的压力。要注意：选了这一项的话“Full VRAM Primitives”和“Off Screen drawing”必须激活。这个选项可能会导致游戏速度的减慢。

·**GFX Card**：选中这个选项的话，插件会允许显卡生成上文中提到的效果。如果你有一个速度很快且擅长生成此类特效的显卡，建议选此项。要注意的是务必激活“Off Screen drawing”。

·**Black**：这是专为那些被渲染大拖速度后腿的玩家而设计的。选中此项能使速度有所提升，但代价是上文中所提到的特效就都看不到了。不要太难过，有得必

有失嘛，何况损失并不大:)

Misc



Scanlines：会产生隔行显示的效果，象电视上一样。有人说这会使那些片头动画等MEDC看起来效果更好，还有人说会使游戏速度提高。这些都看你的喜好了:)

Line Mode：你想使那些游戏中的多边形看起来象未经填充一样吗？那你可以选中这个试试。

Unfiltered Framebuffer Updates：选中此选项可防止MEDC（如片头和过场动画等）经过滤镜的处理。这样会使播放的速度有所提高。

Color Dithering：如果你用的是16bit色深，你可以考虑打开此项功能，它会使在速度不会有多少减慢的情况下达到32bit色深下的显示效果。

Screen Smoothing：这个功能会使整个屏幕的显示变得更加柔和。但会耗用一部分显存，使运行速度减慢。如果你的显卡够快的话可以考虑开启此项功能。在游戏中你可以通过按“+”键随时开启或关闭该功能。

Full VRAM primitives：这个功能会把所有应交由内置的soft GPU完成的工作都交由显卡在显存中完成，虽然会使大部分的游戏中的特效得到正确的显示，但会导致速度大大的下降！！另外，只有在“Offscreen Drawing”开启的情况下，该功能才能被激活。

Special Game Fixes：现已证明，由于模拟器设计的问题而不是插件的问题，有些游戏运行起来有这样或那样的问题。pete针对一些有严重问题的游戏做了一些修正，鉴于在新版本的ePSXe中一些问题已得到解决，这里就不一一解释了，请谅解。

Default settings和Copy settings to clipboard



Default Settings：这是一个很便捷的功能，特为那些不愿意作细致设定的玩家而设计。这里只有两个按键：“Fast”和“Nice”。选择“Fast”，插件会自动设置个选项为速度优先的默认设定；同样的，如果选“Nice”的话插件会按画质优先的默认设定为插件进行设置。但请注意：这只是通用设定，并不是在你的机器上的最优设置！！想要得到自己满意的效果的话，还是要手动调节！！

Copy settings to Clipboard：按一下这个按键，你当前的设定就自动存储到系统的剪切版上了。调出记事本，选择粘贴，你就可以保存你当前的设定了。很实用的一项功能！！

好了，设完了，最后按“OK”开玩吧！！EMU-ZONE祝大家玩的开心:)



MAME 32K

使用完全图文攻略

◆文/Emu－Zone：阿任(A-REN)

什么是MAME32k呢？

就是“多机种街机模拟器(Multiple Arcade Machine Emulator for Win32)+可联网客户端(kailleraclient)”。

最早的版本是由Nicola Salmoria和MAME TEAM于1997年开发的MAME v0.1 DOS版本。直到目前的MAME v0.58支持了3254支游戏。由于要在运行时加许多参数，所以很不方便。后来就出现了由Michael Soderstrom 和 Christopher Kirmse做的MAME32版本。目前的版本也是MAME32 v0.58。Win32版本大大简化了MAME的配置和使用。kailleraclient是Christophe Thibault的作品。他成功的制作了Kaillera服务器和客户端软件，使得模拟器的联网更方便快捷。目前的服务器版本是v0.86客户端是v0.9。

由于以上条件的成熟。才使我们能通过互联网来玩心爱的游戏成为可能。感谢他们！！

下面我们来讲讲这个模拟器的使用方法：

首先，要下载这个模拟器。地址会在本文最后附上。然后是安装，一般是直接运行安装程序或解压缩到一个目录中就可以了。比如解压缩或安装到 D:/MAME32k。

完成了安装，现在来看看运行后的状态：运行主程序MAME32k.exe

我们可以看到MAME32k分6个部分：

菜单栏，工具栏，过滤器文件夹，游戏列表栏，游戏预览栏，状态栏。



菜单栏：包括文件、查看、选项、信息









工具栏：包括切换文件夹列表、切换游戏截图、大图标、小图标、列表、详细资料、改变The的位置、运行我的最爱中的游戏联网、聊天时使用输入法、关于这几个工具按钮。



过滤器文件夹：可以按照不同的分类来显示游戏列表。一般是选择“可用的”也就是显示你机器中所有的可用游戏。

游戏列表：在这里，显示的是所有游戏的列表资料。包括游戏名称、ROM名称、制造厂商、游戏驱动、制造年代等等资料。双击你要的游戏就可以运行了。

游戏预览：这里显示的是游戏相关的截图和游戏信息。

状态栏：这里显示的是一些相应的状态，包括游戏数量、游戏状态、游戏名称、菜单说明等等。



现在我们来讲讲模拟器的配置：

点“选项菜单→游戏列表字体”

这里可以设置显示的字体和大小。找个你喜欢的吧。

点“选项菜单→设定目录”

在这里，是设定游戏ROM的存放路径的。如果你下载的游戏ROM没有在



MAME32k安装目录中的roms目录中的话，就需要在这里添加了。方法是点插入，然后选择你的ROM的存放路径，就象图示那样。完成后，点确定，MAME就会重新搜索游戏。还有就是，你下载新ROM后，记得按F5键刷新游戏列表，要不你会找不到你下载的游戏的。同时，这里也可以设定MAME的其它路径，比如游戏截图和游戏存档路径等等，都在那个下拉菜单里面，一般这都不用修改。

点“选项菜单→默认选项”



显示标签：这里是设置游戏的显示方式的。一般就按照图示来设置就可以了。



演算标签：这里是设置显示时的运算方法的。比如画面拉伸、水平扫描线等选项。





声音标签：这里是设置游戏的声音的，一般就按这里的样子设置就可以了。

控制器标签：这里是设置控制器的，是否使用游戏杆等等，只有在这里选中使用游戏杆，才可以在游戏里使用你安装的各种游戏手柄。还可以分配每个人使用哪个游戏杆（如果你安有多个游戏杆的话，比如我就安了3个，嘿嘿）。



其它标签：这里是设置一些功能性的选项的地方，比如允许作弊和禁止MMX等等，需要的就选中吧。



矢量标签：这里是设置一些对矢量的处理方法选项。

现在，整体的游戏选项已经设置好了，就不用单独再一个一个游戏的设定这些选项了。

点“选项菜单→重置为默认状态”



在这里可以恢复所有你设置过的选项，恢复到MAME初始时的默认状态。

点“选项菜单→启动选项”

这里是设置MAME32k启动时做什么的，一般就这样设置好了。



好了，现在你已经可以双击你要玩的游戏名称来运行游戏了。

现在再来说说联网游戏！

要运行联网游戏的话，就需要点“文件菜单→运行网络游戏”或者是在游戏名称上点右键，选择“运行网络游戏”





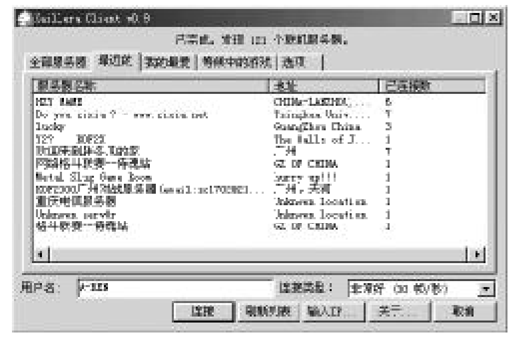
然后会弹出个对话框：



这是联网客户端的窗口，在这里有5个标签。

全部服务器：在这里等候一会儿，就会连到**Kaillera**的总服务器上，就可以获得当前世界上所有正在运行着的**Kaillera**服务器的地址列表。按连接速度排列，速度快的排在前边，选择你那里最快的服务器连接进去吧。

最近的：这里是显示你最近都去过哪些服务器，和去了多少次。类似一个收藏夹，你可以直接双击要加入的服务器连接进去。





我的最爱：还不能用。

等候中的游戏：这里显示的是所有正在等候中的游戏，你可以直接在这里加入战斗。

选项：这里是一些很有用的选项，需要的话就选吧，很不错的，特别是那个消息限制和退出消息。

还有就是，你也可以直接输入对方的IP地址来加入他建立的游戏服务器。



现在我们开始加入某一个服务器：



看到了吧，这里分4个部分：游戏大厅、人员列表、交谈区域、当前游戏。要加入某个等候中的游戏的话，你要点中这个游戏名，然后再点左下角的“加入”按钮就可以了。前提是你也要有这个游戏的ROM。加入游戏后，就可以等候建立游戏的主任来开始运行游戏了。



如果要自己建立一个游戏的话，就点那个“建立新游戏”按钮。选择你要的游戏名称（会自动按字母顺序排列），就可以了。如下图：我在这个服务器上建立了一个叫“Snow Bros. 2-With New Elves”的游戏。正等

候其他的人来加入我的游戏呢。

如果有人加入你建立的游戏后，你就可以点那个“开始游戏”按钮了。如果进来了你不喜欢的人的话，哼哼，看到那个“踢出”按钮了么？

在游戏运行中，你可以按键盘上的“T”键来聊天，按“Y”可以改变聊天的位置。

顺便说一点，如果你想在局域网内建立自己的游戏Kaillera服务器的话，需要按照下面的方法来做。

下载Kaillera server v0.86 (Windows binary)，解压缩到任意目录中。然后用记事本来编辑kaillerasrv.conf，把Public=1这一句改成Public=0。保存文件，然后运行kaillerasrv.exe就可以在局域网里建服务器了。

任何一台机器都可以做为服务器，然后再运行MAME32k选择联网游戏。直接输入你建的服务器的IP地址就可以了。

以上，都是MAME32k的Win32界面的说明。现在，我们来看看在游戏运行后的使用说明吧。

Usage of emulators in conjunction with ROMs you don't own is forbidden by copyright law.

IF YOU ARE NOT LEGALLY ENTITLED TO PLAY "King of Fighters 2000, The" ON THIS EMULATOR, PRESS ESC.

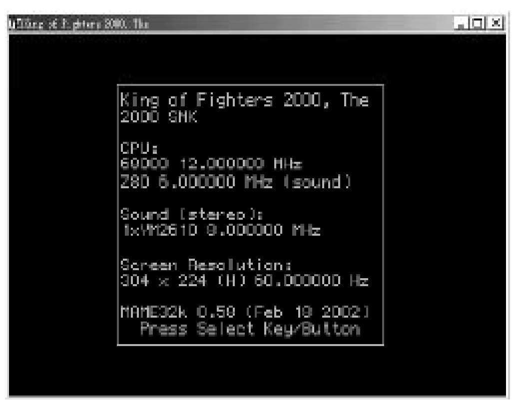
Otherwise, type OK to continue

游戏开始运行后，如果是第一次运行这个游戏的话，会有版权声明的，就象这个样子：

这段话的意思是说：如果你没有拥有这个游戏就使用模拟器来玩的话，是版权法所不允许的。如果你没有合法的使用权，请按“ESC”键退出。否则就按键盘上的“O”和“K”键同意。

你看着办吧。

然后会出现这个：



这个是关于这个游戏的资料说明。最后一行是说要你按确定键（一般是键盘上的回车、左Ctrl键或者手柄的第一个按钮）

接下来，游戏才真正的开始了。

现在说一下游戏开始后的功能菜单：按键盘上的“~”键（在TAB上边1的左边）会出现游戏的调整选项，包括游戏的



音量、亮度、CPU超频等等。用上下键选择，左右键调整。

还有个更重要的功能键：按TAB键，会出现模拟器的设置菜单！见下图：



这个菜单分别是：

Input(general)→输入（常规）

Input(this game)→输入（这个游戏）

Dip Switches→Dip开关

Bookkeeping Info→收入信息

Game Infomation→游戏信息

Game History→游戏历史

Autofire Setting→自动开火设置

Change Joysticks→更换游戏手柄

Cheat→金手指

Memory Card→记忆卡

Reset Game→重置游戏

Return to Game→返回游戏

各个菜单的功能：

Input(general)→输入（常规）

这里是设置模拟器的所有按钮的地方，是针对所有游戏的按键设置。

找到你要更改的按键，按回车键就进入编辑状态，这时你按任意你想的按键（包括手柄），就可以把按键的设置更新。



Input(this game)→输入（这个游戏）

这个选项和上一项类似，区别是这里设置的按钮只针对这一个游戏。设置方法同上。



Dip Switches→Dip开关



这里是最重要的地方。游戏所有的设置都在这里，包括游戏难度、奖励分数、家用/街机模式切换、语言切换、投币设置、连机设置等等。用上下键选择，左右键更改。

Bookkeeping Info→收入信息

这个菜单没什么用，是记录这个游戏今天投了多少币之类的信息，给街机厅管理人员查帐用的。

Game Infomation→游戏信息



很显然，就是关于这个游戏的资料信息而已。









Game History→游戏历史

这里是显示更详细的游戏资料。

Autofire Setting→自动开火设置



这可是很实用的功能啊，可以在这里设置按键的连发，对某些射击游戏很有帮助，除非你的游戏手柄带有连发功能，就不用设置这里了。Autofire Delay是说连发的延时速度，1是最快。

Change Joysticks→更换游戏手柄

这可是新功能啊，可以在游戏中更换游戏手柄！上下键选择，左右键更改。



Cheat→金手指

如果在MAME32k的默认选项里的其它标签中选中允许作弊的话，就会有这个选项出现了。这里是游戏金手指的使用和编辑的地方。使用很简单，前提是你下载了cheat.dat文件。



一般的使用是选择第一项，会出现类似这样的菜单：



呵呵，想修改什么就修改吧，很方便的。关于自己添加作弊代码的问题，很复杂，以后有机会的话会单独来讲的。

Memory Card→记忆卡

这是专为Neo-Geo游戏准备的，可以在这里保存游戏的进度。



Reset Game→重置游戏就是F3键的功能。

Return to Game 返回游戏 从这个功能菜单返回到游戏中。

好了，基本上所有的功能都有介绍了，相信大家也一定能顺利的运行这个最强大的模拟器了。呵呵，我的工作就暂且告一段落吧，准备另一个模拟器的使用攻略去喽~~

附：

《模拟地带》官方网站：http://www.emu-zone.net/

MAME官方网站：http://www.mame.net/

MAME32官方网站：http://www.classicgaming.com/mame32qa/

Kaillera官方网站：http://www.kaillera.com/

本文作者网站：http://www.emusun.net/

中文版MAME32k下载地址：http://www.emusun.net/downsoft.asp?softID=436

cheat.dat下载地址：http://www.emusun.net/cheat/cheat.zip

Kaillera server v0.86 (Windows binary)下载地址：http://www.emusun.net/downsoft.asp?softID=448

Nebula 完全教学简介

◆文/Emu-Zone：cotolo



Nebula，中文译名星云，是一个完成度十分高的CPS/MVS模拟器。第一个版本诞生在2001年4月1日，最早的Nebula采用类似于NeoRageX（著名的NEOGEO模拟器）的全屏GUI（图形用户界面），给人一种十分成熟和稳重的感觉。但是Nebula远没有NeoRageX初出道的时候那么成功，当时正是CPS2模拟的黄金时期，Dave的Final Burn是CPS2模拟领域不争的王者，Nebula由于对机器的要求太高而被许多人拒之门外。不过Nebula一直把持的高端模拟目标，加上作者兢兢业业改进，Nebula很快争取到了一部分的支持者，并且和Kawaks一同成为“后CPS2模拟时代”（网络上有人将2001年的下半年称为后CPS模拟时代，因为那时CPS2模拟的黄金时期已经过去，人们需要做的只是等待CPS2上最后的一些游戏XOR在四年规则的期限过后放出）的两大主流街机模拟器，先后加入了CPS1/NEOGEO/NEOGEOCD的模拟也使Nebula增色不少。2002年的3月1日，作者ElSemi为了庆祝他的24岁生日，推出了Nebula 2.0版，新版第一次采用了全新的窗口模式GUI，而且考虑到玩家的习惯性问题，以前的全屏模式仍然予以保留，不管是新的玩家还是老的用户，都开始逐渐的喜欢上了这个代号为“星云”的模拟器。

从网上下载最新的2.1版压缩包，解压到一个目录下，你会发现目录中有这些东西：

Hotkeys.dat：模拟器的默认快捷键文件。

Nebula.dox：不明。

nebulaconfig.exe：模拟器运行前的前端设置程序。

nebula.exe，nebula.ini：模拟器的执行文件和配置文件，每次运行后正常退出模拟器配置文件将保存当前的设置信息。

nebulanet.exe，kailleraclient.dll：分别为模拟器联机对战执行文件和的客户端支持文件。

readme.exe：模拟器的帮助文档。

txtdocs.zip：模拟器各项功能的具体阐述，不过全部是英文的。

特定的模拟器目录：Cheats（游戏的作弊码文件存放目录），config（游戏

的设置文件存放目录），EpROM（基板的硬件设置文件存放目录）Macros（宏定义文件存放目录),ROMdata（ROM的dat文件的存放目录，只对应早期的CPS2游戏），skins（存放外壳文件的目录）。

运行模拟器后生成的目录：Input（模拟器录像文件的存放目录），Shots（游戏抓图的存放目录），States（游戏的即时存盘目录）

双击nebula.exe启动模拟器，如果你是第一次运行模拟器，会自动切换到执行nebulaconfig.exe后出现的窗口。你可以在这里选择模拟器是以以前的全屏方式启动还是以全新的窗口模式启动，为了照顾新老两种用户，我们在下面将模拟器的菜单介绍分为全屏模式和窗口模式来介绍。

全屏模式

主界面如图所示，左边窗口是游戏列表，那里列出了Nebula所支持的所有游戏，这其中红色的代表该游戏不存在于你的硬盘中，无法运行；白色表示该游戏你已经拥有，并且可以正常运行；蓝色说明该游戏已经存在，但是由于缺乏破解XOR目前尚不能玩(只对应CPS2游戏)；黄色则表示你的ROM文件中存在错误的CRC或者不规范的文件名，需要用检验工具修正以后才能完美运行。选中一个白色的游戏，点击下面的PLAY即可以开始游戏，而点击QUIT则是退出模拟器。右边上面是游戏的预览图，你可以在游戏中截取一幅图片放在模拟器的Shots目录下以作为游戏的预览图，当抓图数量超过一张的时候，预览区会让图片以幻灯片的方式逐张的显示。右下角是模拟器的设置窗口，在这里你可以根据自己机器的配置来详细设置你的Nebula。



VIDEO菜单：

Video Config for：选择为哪种类型的游戏设置显示模式，分别为CPS水平显示模式，CPS竖直显示模式，NEOGEO模式。选择好后，只要相关类型的游戏没有进行特殊的配置，将默认以下的设置方式。

Screen resolution：游戏的分辨率，模拟器提供了从基板原始分辨率到1280X960的多级解析度可供选择，玩家可以根据自己的情况自行调整。



Image Enhacement：选择图像的渲染模式，越强的渲染模式需要耗费的系统资源就越多。

Vsync：同步刷新，使模拟过程中声音和图像保持同步。

Stretch：图像拉伸以充满全屏，在低分辨率或者特殊的显示模式中生效。

Surface allocation：选择用于优化图像的记忆体，一般来说如果显卡较强建议选择使用显存，反之则选择系统内存，后者的作用没有前者强。

Triple Buffer：三倍缓冲，对于同步的要求很高。

AUDIO菜单：



Audio Config for：选择需要配置声音的基板类型，同显示一样也是有三种。

Enable Sound：是否打开声音。

Sampling Rate：声音采样频率，一般来说大多数人都会使用22050。

Interpolation：实现声音的插补模拟，NEO游戏所特有的声音特效。

Processing Mode：声音的处理方式，效果从低到高依次为：**Direct Sound 2D Narrow à Direct Sound 2D à Direct Sound 3D**，要想在游戏中得到较好的3D音效，首先你的声卡必须要具备3D环绕立体声并且拥有至少**16**个声道。

Q Sound Amplif：CPS2独有的Q **Sound**附加功能，具体作用不明。

CONTROLS菜单：



这里是给大家设置游戏的操作键位的地方，在没有读取游戏的时候，此栏显示的是在GUI中的操作键位（比如光标的移动方向，模拟器的推出键等）；而当玩家读取了一个游戏之后，再回到这一栏，将出现该游戏的操作键位设置画面，你除了可以设置游戏的方向/攻击等等键位外，还可以设置游戏的宏键位/组合键，并且可以把操作键设置成自动连发。如果你由于混乱的操作在游戏中搞不清具体的键位了，可以点击**Reset to Defult**回到模拟器最初的默认设置重新来过；如果你觉得每次进入游戏都要设置非常麻烦，可以点击**Save as Default**将该设置存为这一系列游戏的默认设置。

OTHERS菜单：

Alternate ROM directory：出于对游戏的分类很多人同时拥有几个ROM目录，这个选项正是给大家切换设置/扫描各个ROM目录用的，当你

输入ROM所在的路径后点击下面的Check ROMs，模拟器会扫描该目录下的所有文件，并挑选出可供识别的ROM同时刷新游戏列表，注意：模拟器最多可以同时承认10个ROM路径。

Skin Selection：更换模拟器的皮肤，不知道大家会不会觉得模拟器的默认外观看久了会腻，那么你可以从别的地方找来新的模拟器外壳文件放到skins目录下，就可以在这里自由切换了。

Language：更换语言包，模拟器提供了大量英文之外的语言包，它们全部存在于skins目录下，以lng为后缀名，你可以选择中文语言包，不过好象在这个模拟器下大号的宋体看起来不怎么舒服。

Show Games：选择左边的游戏列表窗口要显示的游戏类型，你可以选择显示全部游戏（All），完全能玩的游戏（Available），完全能玩的和完整但是尚缺XOR破解文件的CPS2游戏（Available+NoXOR），也可以在下面的基板类型中选择显示某个特定基板的游戏。

Auto Save/Load：自动存读，打开后在你每次退出模拟器的时候自动在Eprom目录中存取该游戏目前的硬件活动信息，而在下次进入该游戏的时候自动读取相应信息。Eprom文件的后缀名是epm，它的作用在于一些游戏需要完成某些特殊条件的情况下才能出现的隐藏要素（比如游戏次数达到多少次，使用某角色进行游戏多少次等等）

Macros/Hints：是否于游戏中显示宏定义和帮助菜单，前者主要用于将多项操作定义为一个键位上，对于一些复杂的格斗游戏出招有一定帮助，后者则主要用来显示游戏的相关信息，如出招表之类，具体可以自己编辑Macros目录中的mac文件。注意该项功能只有在800x600的分辨率并且没有打开图像拉伸的情况下才会生效。

GUI animations：打开/关闭GUI的动态效果，细心的朋友可能注意到模拟器在读取游戏，退出游戏以及鼠标点击切换到次级菜单的时候那些图像和声音上的特殊效果，如果这些效果会导致你操作变慢的话，关掉它吧：）

全屏模式菜单介绍完毕

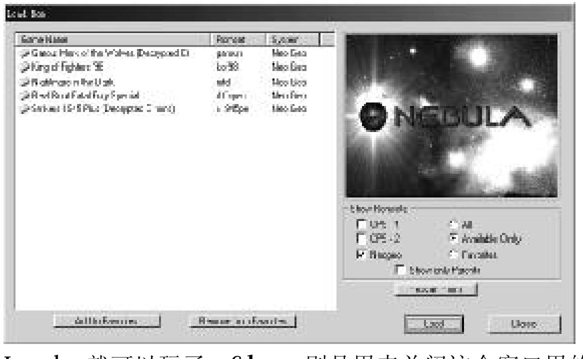
窗口模式



Emulution菜单：

Load Rom：读取游戏，只要是模拟器都会有的选项。点击后进入一个读取游戏窗口，这个窗口和Kawaks的读取游戏窗口非常相象，左侧上方是游戏列表框，下面的Add to Favorites和RemovefROM Favorites可以让玩家将列表中的游戏添加到自己的收藏中，以后直接在右侧的Favorites那栏选择就行了。右边的Show ROMsets复选框是供玩家筛选列表中的游戏用的，左侧是游戏的基板类型，右侧是游戏在电脑中的存放情况（All=显示

所有游戏，Available Only=只显示自己拥有的游戏），Show only Parents意思是只显示母体的ROM（在模拟器的世界里，ROM被区分为母体ROM和克隆ROM，一般来说来源于最早发售的那块基板的ROM被称为母体ROM，其后厂商为了赚钱，在母体基板的基础上开发的其它派生版本的基板被我们称为Clone基板，从这些基板上面Dump出来的ROM就被称为克隆ROM。克隆ROM会共用母体ROM的部分文件，区别在于区域码或者语种的不同。）每当你电脑中的ROM有所变动，点击Rescan Roms你会得到新的游戏列表。选择列表中一个游戏 à Load，就可以玩了，Close则是用来关闭这个窗口用的。



Rom Directories：设置游戏ROM存放的目录，一共可以同时输入10个目录。

Unload Rom：关闭正在运行的游戏。

Turbo Mode：高速模式，认为游戏运行太慢的朋友可以试试，快捷键：Scroll Lock。

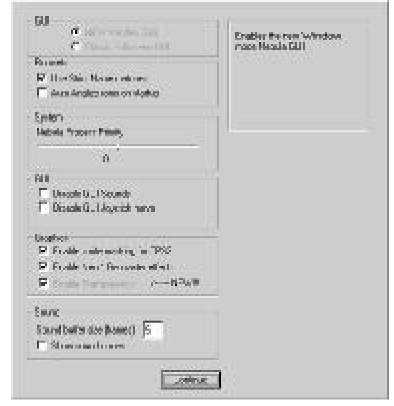
Reset：复位，快捷键F3。

Pause：暂停游戏，快捷键Pause。

Step Frame：在游戏暂停的时候让游戏画面逐帧前进。

Save/Load State：存储/读取游戏进度，一个游戏可以拥有12个存盘点，进度以“游戏名XX.sta”的形式存放在States目录中，XX为存取的记忆格，快捷键分别为F10/F11。

Record/Play Movie：录取/播放游戏录像，一个游戏同样可以同时存在12格录像，文件格式是“游戏名XX.inp”，存放在Input目录下，快捷键分别为Shift+F10/Shift+F11。



Option：运行后调出模拟器运行前的前端设置程序窗口，作用和运行nebulaconfig.exe一样，在这个窗口中左边是各种模拟器个性化设置选项，右上角是当玩家将光标移到左侧的选项上时显示该选项的大致功能，也就是状态显示窗口。GUI栏是选择模拟器用何种方式运行（窗口还是全屏），Romsets第一行选中后模拟器将沿用标准的MAME命名规则来检查你的ROM文件，不是经常整理游戏ROM的朋友

大可不理，System下面的滑动条决定了模拟器与其它程序共同运行时的系统资源分配优先权，接下来是窗口模式GUI中声音的开关和手柄控制的开关，Graphics里面是图像特效的开关，第一行是CPS2游戏的精灵遮照特效，第二行是NEO游戏的光栅特效，第三行是使用透明色盘，最后的声音栏是声音大小的选择和是否显示声音代码的开关。

Exit：退出模拟器。

Video菜单：



运行方式（Windows/FullScreen Mode）：分别设置在窗口/全屏下运行的默认参数，包括分辨率（Resolution），图像渲染功能（Image enhacement），图像是否拉伸至充满屏幕（Stretch），同步刷新（Vsync）和三倍缓冲（Triple Buffer），Alt+回车是全屏和窗口之间的切换键。

Surface Allocation：模拟器运行的内存分配，如果显卡强就分配到Video Memory，系统内存强就分配到系统内存（System Memory），第三个AGP Non-Local Video Memory不建议勾上，会严重拖慢速度。

接下来是各基板的特定显示参数设置，除了共有的图片工厂（Shot Factory）以外，CPS2游戏还有着精灵遮照和光栅模拟参数，NEO游戏则只有光栅模拟参数，模拟的特定显示越多，系统资源就耗费得越多。

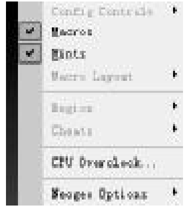
Transparency：这是通过插入附加的透明色盘而使游戏中的特殊色块呈现透明显示选项，需要勾上Spirites Transparency并且config目录中拥有该游戏的色盘文件（后缀名为bld），才能通过最后一项来调用。

Sound菜单：

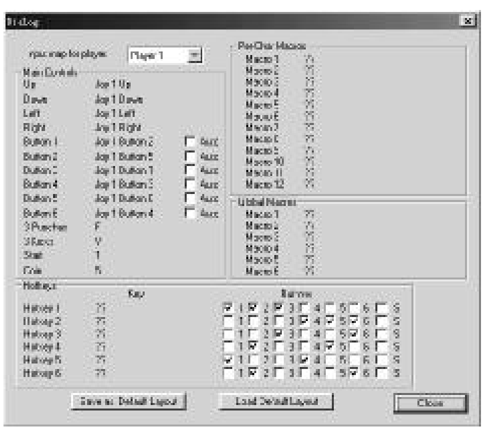
声音方面的设置一般很少有人过问，不过这里除了基本的声音开关（Sound Enable）采样频率（Sampling Frequency）之外，还对CPS2的QSound和Neogeo的声音系统里面增加了插补（Interpolation）选项，这里如果是采用2点插补的话，将使用线性插补，声音较原来的音质有所提高，占用一定的CPU使用率；采用4点插补的话，将使用曲线插补，音质大大加强，占用大量的CPU使用率。

Save sound to WAV File：从游戏中录取声音，录取的声音文件以WAV格式存放在Shots目录中，快捷键：F5。

Game菜单：



Config Controls：设置控制杆，相对于全屏模式，窗口模



式下的键位设置栏显得更直观，但是设置方式大同小异，仍是在相应的键位上点击鼠标左键，之后按下你需要定义的手柄或者键盘按键即可，多人玩的时候，需要分别对多人的操作键一一定义，最多支持定义4个玩家。Main Control是主要操作键位，Macros是宏定义键，Hotkeys是组合键，如果全部定义在一个手柄上的话，要看你的手柄够不够强了：）最下方的Save as Default Layout和Load Default Layout作用与全屏模式中一样，都是“将该设置存为这一系列游戏的默认设置”和“回到模拟器最初的默认设置”（图如上）

Macros/Hints：选择是否在屏幕上显示宏和帮助菜单，具体见全屏部分设置的介绍。

Macro Layout：选择在屏幕上显示的宏和帮助菜单的具体对象，选中Automatic Detecte后模拟器会根据具体游戏中的宏定义，在屏幕上显示相应对象的宏。

Region：区域码，一些游戏存在可选择的区域码，通过更换区域码你可以在同一个游戏中实现不同语种的变更，前提是该游戏要支持多种语种。

Cheats：调用游戏的金手指，金手指以dat文件的格式存在于cheats目录中，更多的金手指文件你可以在一些模拟器爱好者的站点或者金手指讨论区找到（区域码的切换也是通过金手指文件中的代码来实现的）。

CPU Overclock：CPU超频，一些NEO游戏可以利用这项功能来实现某些隐藏功能（？）不过模拟器中的超频和电脑的硬件超频不一样，它只是虚拟的超频方式，对硬件没有影响。

Neogeo Option：对NEO游戏所建立的特殊设置区，这里你可以设置NEO游戏的语言版本（Region）和模式（街机/家用机），还可以调用经过编译的NEO BIOS（模拟器运行NEO游戏需要一个BIOS文件，这个文件一般以neogeo.zip的形式存在，必须把这个zip文件放到你的一个ROM路径下才能读取NEO游戏，除了neogeo.zip外，还有一个经过编译的NEO BIOS，它是经过爱好者们编译的BIOS文件，在功能上增加了许多标准的BIOS所没有的东东，比如选择BOSS/隐藏关等等，它一般以neogeod.zip的形式存在，同样必须放在ROM路径中），至于那个开发模式，我是不知道什么意思：

Misc菜单：

Generate Romcenter Dat：生成当前版本的模



拟器的ROM校验文件，点击以后你会发现模拟器根目录生成了一个NebulaRomCenter.dat文件，这是给ROM管理工具Romcenter用的校验文件，通过它你可以知道你的ROM缺少和错误的具体情况。

Auto-Switch to 16-bit desktop：自动切换到16位色的桌面模式，似乎模拟器在高色深下运行会有一些问题。

窗口模式菜单介绍完毕

附录

模拟器快捷键列表：

F1：Service菜单

F2：测试和基板设置菜单

F3：复位

F4：金手指和区域码菜单

F5：录制/停止录制WAV音乐文件

F6：在CPS1游戏中显示音乐盒功能菜单，建议在测试模式（F2）中使用，因为必须在游戏运行途中使用该功能

F7：抓取游戏中的图片，以PNG格式存放在Shots目录中，图片的分辨率是游戏的默认分辨率，没有任何附加效果

F8：图片工厂，处理图片用

F9：显示游戏运行的帧数，60帧/秒是标准运行状态

F10：存盘

F11：读盘

Shift+F10：录像

Shift+F11：播放录像

Scroll Lock：解除帧数限制，游戏以全速运行，也就是说如果机器够劲，每秒跑几百帧都可能，不过你受得了吗：）

Pause：暂停模拟器

空格：暂停模拟器途中使游戏图像向前运行

回车：暂停模拟器途中使游戏图像逐帧前进

TAB：全屏模式下在游戏和GUI间切换，窗口模式下为调出游戏中菜单

+（小键盘）：增加图像跳帧数

-（小键盘）：减少图像跳帧数

=：增大音量

-：减小音量

ESC：全屏模式下游戏运行中为调出游戏中菜单，GUI中为退出模拟器；窗口模式下当游戏以窗口模式运行为显示/隐藏主菜单栏，当游戏以全屏方式运行的时候为回到传口运行模式

Shift+ESC：快速退出模拟器



使用命令行运行模拟器的特殊参数：

命令行是给在MS-DOS下面运行模拟器的人准备的，当然你也可以在Windows的程序à 运行中输入这些命令行语句，基本格式是：Nebula [游戏名称] [参数]，游戏名称如果不填的话，将直接出现模拟器主界面，下面是一些参数的具体含义：

log：运行后生成一个error.log文件以记载模拟器的报错信息

noraster：屏蔽光栅模拟特效

list：生成一个Gamelist.lst列表文件以纪录你所拥有的游戏

romdesc：生成一个Gamedata.list列表文件以记录你拥有的游戏中的ROM构成情况

export：在Romdata目录下生成一个你所选择的游戏的ROM信息文件

packgui：从GUI.zip文件中创建一个GUI.dat，也就是模拟器的全屏外壳

knet：调用联机对战程序，联机的运行步骤和其它模拟器类似（例如上期介绍过的Kawaks），故略过

romcenter：生成一个Romcenter用的校验文件，上面Misc菜单有介绍

blade15：支持Blade3D显卡的15KHz视频输出，需要一个BLADEIO.vxd文件支持

教学补遗

如何自己定制Nebula用的全屏GUI：

看腻了一成不变的全屏GUI，是不是想换个口味？虽然网上有很多爱好者自己制作的GUI可供下载，也许你还是希望自己来设计一个能够体现自己个性的GUI，其实想做一个GUI并不难，接着往下看。



首先，你必须拥有以下文件，他们都在Nebula官方提供的GUI.zip压缩包里面：

Incio.wav：开始运行模拟器的启动声音

Jugar.wav：当你点击PLAY键时发出的声音

Salir.wav：当你点击QUIT键时发出的声音

Elige.wav：当你选择一个游戏时发出的声音

Clic：按下按键的声音

Pantalla.raw：GUI的背景图案

Botones.raw：按键的图案

Fondo.raw：读取游戏时的背景图案

将这些wav文件按照你自己的想法作相应的替换，你就能改变GUI中的那些声音特效，而最后的三个raw文件可以用图像处理软件（例如Photoshop）打开自己修改，需要注意的是在更改这些图片的时候，要记得给放置按键的地方留下黑色的剩余空间，而且尽量不要更改图像画布大小和使文件过大（一个像素占用3个字节的容量）。

最后把更改过的这些文件再次压缩成gui.zip（容量不能超过2M），放到模拟器根目录下，运行命令Nebula packgui，就可以生成一个gui.dat文件，把这个dat文件改名放到skins目录下，就能够在设置中选择自己编辑的GUI了。

Macros/Hints/Hotkeys



这三个方便是初学者使用的设定，具体含义分别是宏/帮助菜单/组合键，下面给大家一一介绍。

Macro是将多项操作整合为一项操作的设定，经常被应用在格斗游戏中。Nebula的宏文件以mac格式存在于Macros目录下，你只需要用文本编辑器打开任何几个mac文件，会发现里面的东西并不如想象中那么难理解。

以mvsc.mac为例，给大家简单讲解一下宏定义的基本步骤：

在此之前需要了解宏语句的基本定义格式以及含义

N：松开摇把并且放开按键

U：方向键上

D：方向键下

B：方向键后

F：方向键前

R：方向键右=方向键前

L：方向键左=方向键后

+：同时按下

-：允许在该操作联合其它操作一起执行

,：表示操作执行时间为1帧

C：更改动作



1..6：游戏操作键

S：开始键

打开mvsc.mac，我们可以看到

[Player1]

Character=0

Direction=ff384a,1,0

这两行显示的是人物的内存地址和站立方向，你可以从一些金手指中找到，具体的我也不清楚。

[0]

Name=Ryu

Macro1Name=Hadoken

Macro1Move=D,D+F,F+3

Macro2Name=Shoryuken

Macro2Move=F,D,D+F,F+3

Macro3Name=Hurricane Kick

Macro3Move=D,DB,B+6

Macro10Name=Shinku-Hadoken

Macro10Move=D,DF,F+123

这就是人物具体的宏了，第一行是人物的地址代码，Name是人物的名字，接下来是该人物的所有已经定义了的宏，可以看到波动拳（Hadoken）的宏是D,D+F,F+3，也就是从下旋到前然后按重拳。以下的自己琢磨看是什么：）

[Global]

Macro1Name=Character switch

Macro1Move=3+6

Macro2Name=Call helper

Macro2Move=2+5

Macro3Name=Character switch

Macro3Move=3+6

Macro4Name=Call helper

Macro4Move=2+5

Macro5Name=Character switch

Macro5Move=3+6

Macro6Name=Call helper

Macro6Move=2+5

这是所有人物通用的宏定义，你可以看到第一行表示按下重拳加重脚可以实现换人的功能，接下来的同样是自己琢磨：）

按照以上格式，我相信大家已经能够自己编写和修改人物的宏了，需要注意的是每个人物只允许编辑12个宏定义，“+”这个命令是可要可不要的，比如D,

D+F,F+3我们完全可以简写为D,D+F,F3，如果你要编写目押连续技那样的宏（比如1,1,2,3）这样的写法是错误的，在两个相同的键之间必须加入N以防止混淆（正确的写法是1,N,1,2,3）。

Hints和宏是密不可分的，在定义了宏以后，在Game选项中勾上Macros和Hints，就能够在游戏中游戏画面的空余处显示mac文件中的信息，而且显示的时候会把那些宏语句转化为直观的方向操作符号，从另一个角度来讲还起到了出招表的作用。如果同时定义了各个角色的宏和通用的Global宏，游戏中会在左右两侧显示角色的宏，下面显示Global宏（窗口模式）。

Hotkeys是组合键设定，全屏模式下玩的朋友可以通过修改模拟器根目录下的Hotkeys.dat文件来实现各种不同的键位组合，有了上面宏定义的基础，看懂这些组合键的语句并不难：）使用窗口下的模拟器的朋友可以在键位设置窗口（Game菜单下）中通过勾选右下脚的键为复选框来实现。

最后，在键位设置那里把自己定义好的宏和组合键分配到你所使用的手柄和键盘上吧，没准单凭一只手，就能把游戏通关呢。

图片工厂

很多人喜欢这项功能，是因为网上很多利用模拟器中的游戏图片作的动态gif非常受欢迎的缘故。Nebula也顺应时代潮流加入了这个功能，下面就给大家介绍一下这个功能（语句枯燥……）

由于全屏模式下的图片工厂操作不是很方便，所以建议大家使用窗口模式来进入，而窗口模式中的图片工厂又根据游戏基板类型的不同分为三种样式：CPS1 / CPS2 / NEOGEO，下面将分别介绍

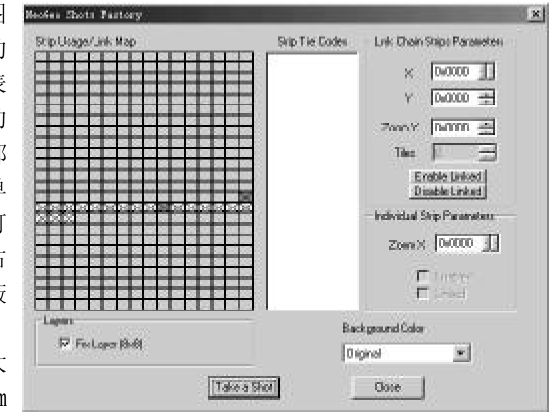
CPS1：很简单的设置窗口，上面的三栏分别控制着三种不同大小的色块组成的背景图案，你可以屏蔽掉它们，也可以移动它们的横向和纵向位置，更可以关闭卷轴（RowScroll）来使背景的多个图层合为一个图层下面左边的Spirites栏控制着活动色块的情况，它们是那些动态图像的组成部分，右边是选择背景的颜色，一般来说想要抓取图像制作动画的话，背景最好选择与人物颜色相差较远的粉红色，最下面是抓取图片和关闭图片工厂的按键。



CPS2：相比之下，CPS2的图片工厂要复杂一点，背景的色块栏增加了优先权（Priority）的定义，你完全可以根据自己的喜好通过更改优

先权把背景的显示顺序自己重新排列，右边增加的Global Spirite Plane Offset可以移动整个图像的位置。

NEO：NEO游戏的图片工厂和CPS的可是大大的不同，他的图像采用8X8的色块充当那些字体，分数等图像，左上角显示的是游戏中的活动色块分布情况，灰色的表示这里没有活动色块，红色的表示一个活动色块的开始部分，绿色的则是这个部分的单个色块。双击一个绿色方块可以屏蔽掉一个单独的色块，右键双击一个红色方块可以屏蔽掉以它为开始的一片色块。NEO的一些游戏运用了放大缩小功能，因此会有Zoom轴，通过右边对各轴图像的区分，你很容易实现图像的位移操作。



图片工厂简单介绍完了，不过如果你想制作动态的gif图片的话，还需要配合逐帧前进来抓取连续的图片并经过合成，这里介于篇幅就不过多的介绍了，这方面的资料大家可以参考我们gif专区的Flash.S老师写的gif制作教程：）

透明表单制作教程

大家是否对电脑上美丽的透明效果叹为观止呢？但因为街机机能的关系，我们无法在街机经典游戏上领略到这种效果。现在伟大的NEBULA实现了我们的愿望，新版的NEBULA支持了游戏的透明效果。大家一起跟我来领略龙和八神他们梦幻般透明的气功波吧！

NEBULA实现透明并不是原来街机硬件的能力，而是借助我们电脑强大的能力实现的。它只工作于显示卡的565 16位的颜色模式下，而旧式的555模式的显示卡会出现颜色不正常。

NEBULA是针对每个游戏对应一个透明配置文件的，这些后缀名为*.bld的文件放在CONFIG目录下，我们可以先用写字板打开一个BLD文件看看：

Sprite transparency data for Street Fighter Zero 3 (Jap 980629)(在这里可以写上说明)

Name SFA3 (By Feng)：（这里当然是写上游戏名和作者啦）

Game sfa3：（这里填上游戏ROM的名）

1435-16F4 2：（这行是从地址1435到16f4的图块进行50%的透明）

16FB-1704 2

;RYU：（这里是方便自己和别人了解该块是什么，可以随便写）

1F1F 1：（这行是指地址为1f1f的图块进行25%的透明）



1F2F 1

什么，不懂？别急，其实很容易的，地址后面跟的数字就代表透明度：

1：图块25%程度的透明

2：图块50%程度的透明

0：当然是不透明啦

我们的主要目的当然是：自己动手、丰衣足食。了解了透明表文件的结构，该我们自己做了。

做透明表文件有两种方法：

1、自己按地址写透明表文件，这无疑和用汇编语言编程一样难。

2、就是我要介绍的，通过NEBULA内置的“图块浏览器”来编辑。

进入“图块浏览器”的方法是，先用NEBULA执行一个游戏，然后按PAUSE定时游戏，再同时按A+L(同时按），就可以了。

进去后你会看到很多色块，仔细看看就会发现都是些游戏里的图像，当你用方向键位把选择方块移动到相应图块，右上角的那串数字就是该图块的地址，把要改的地方摁下数字1或2(你想透明的程度)，全部选定完后记得按W键保存你的劳动成果哦!它会自动在config目录下生成相应的BLD文件。

CPS2游戏有五层调色板，而NEO游戏只有两层。要切换调色板可以/和*。

完成后，可以启动游戏后在模拟器的Video下拉菜单的Transparency Table选项中载入透明表(如果在文件中写了你的名字，这里可以看到你的名字哦！)



在游戏中欣赏自己DIY的透明效果，看着被一团透明的气裹着的春丽和在透明的火焰里飞的不知火舞，是不是感到很有成就感呢！

如何用Nebula来玩NeoGeo CD游戏：

也许很多人只知道Nebula能够模拟CPS/NEO的游戏，而忽略了模拟器的NEOGEO CD功能，早在1.8版，Nebula就支持了NEOGEO CD的模拟，下面我们来看看具体步骤。

首先，你要有NeoGeo CD的bios文件和一个NEO的bios文件，它们分别被命名为neocd.zip和neogeo.zip

接下来，按照下面的步骤来进行游戏：

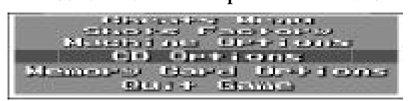
1.将上面提供的两个bios文件放入你的roms\目录里（其实放哪都可以，只要设置rom的目录正确就行了）

2.然后进入“OTHER”，按“Check Roms”刷新你的rom，就能找到

NeoGeo　CD了。（如图：右）



3.双击“NeoGeo　CD”，你就会看到演示画面，这时你按“Esc”就会跳出选项框，选择第三项“CD Options”（图如下）



4.进入“CD Options”后，初始设置为物理光驱，你用方向键左右来调选成读取ISO镜像，（如图：下）



5.选取第二项“Select Iso Image”，读取你的硬盘里的镜像文件：图如下



经过上面的步骤，你就能用Nebula玩NeoGeo　CD了！有一点需要给大家提示一下，上图中的选项里边，文件类型可以选择“CueSheets”和“ISO Images”两种，啊哈～～是不是明白我想说什么了呢，没错，就是这么简单：一般下载的ISO＋MP3里边都会有一个*.cue的文件，“CueSheets”类型就是读取这个cue文件，所以呢，如果你下载的NeoGeo　CD里边有一个cue文件，那就无需另外将这些iso和mp3做成一个ISO镜像文件，直接读取这个cue就能玩了～～哈～是不是很简单呢！

另外，Nebula还能读取虚拟光驱～～这点就比NJ的neogeocd模拟器好很多！（接着往下看）

制作NeoGeo　CD镜像文件ISO：

虽然Nebula能直接读取*.cue来运行游戏，但还是有部分人喜欢将MP3转换成WAV格式，再将ISO数据档和WAV合并成一个单独的ISO镜像文件。这样的ISO不仅用起来方便（众多文件合成一个），而且音乐的流畅度和清晰度都比原先的好（MP3转成WAV的缘故），所以，下面就为大家讲解一下如何将下载的ISO＋MP3做成一个单独的ISO镜像文件！

准备工具：

1.将MP3转换为WAV格式的工具（超级解霸有此功能）

2.Paragon CD Emulator虚拟光驱软件

（下边的具体操作以《侍魂RPG》为例）：

1.将MP3转换成WAV格式（超级解霸）：图如右

注意：请先设置好“默认输出”为Wav文件后才



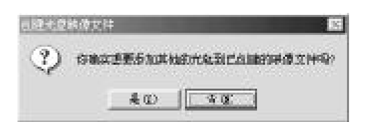
“添加目录”，因为原默认输出是MP3格式！留意两个框内的扩展名！

最后生成的WAV会存放在C:\根目录下，转换过的WAV总容量为549Mb，转换前请留意一下你的C盘是否有足够空间！（图如右）

2.将生成的WAV和数据档ISO用Paragon CD Emulator来合并

运行Paragon CD Emulator管理器，点击“创建”，会看到下图所示！选择“光轨镜像文件”，然后点击“浏览”选择ISO数据档（如图右）

选择完毕，就一路点击“下一步”，当开始创建镜像文件时，会跳出一个提示框，然后选择“是”。（如图如下）



接着进入到“编辑光盘映像光轨”框，手动的逐个点击“添加”来加入前面生成的WAV格式音乐，记得要对号上座哦！（图如左）



按照WAV的编号来逐个添加，全部添加完毕后，点击“输出”就可以成生一个单独的ISO镜像文件了。（图如下）



好了，现在你已经做出了一个单独的ISO镜像，可以放心的用Nebula来玩了

Nebula教学完成，感觉这是个超强的模拟器，因笔者水平有限所以文中难免有所疏漏，这里要感谢在文章撰写过程中热心提供帮助的微风，OEZ等网友，如果你有什么意见或者建议欢迎给我来信：cotolo@netease.com，或者访问在下的主页：http://www.emu-zone.net。

特别感谢：

Nebula官方主页：http://nebula.emulatronia.com

CPS2Shock：http://cps2shock.retrogames.com

Gens作者Sté phane访谈录



◆文/Emu－Zone：MDMaster

前言

这是一份Gens作者Sté phane的访谈录，采访者MDMaster。看看作者对Mega Driver这部游戏机和对世嘉的看法吧，还可以知道哪个MD游戏是作者的最爱喔，后面还提及了作者对SFC模拟器的看法，是不是想用一个模拟器统一这两个对头人呢？

可以这样说，Gens是Windows下最好的Genesis模拟器！虽然Gens不是最早支持Mega CD的，不过目前为止，对Mega CD的模拟做得最出色的还是Gens。Gens实在是接近完美的模拟器了，对MD游戏的模拟达到了99％。剩下来的，只是对模拟器的完善再完善而已，当然重点是转向了对Mega CD提供更完美的模拟了：）

常识：世嘉五代，美版全称Genesis，日版全称Mega Driver（简称MD）。超级任天堂（简称超任），美版全称Super Nintendo Entertainment System（简称SNES），日版全称Super Famicom（简称SFC）。

Gens现在已经成为Windows下最有名的Genesis模拟器了，所以我决定跟模拟器的作者Sté phane来一次访谈。我们谈论了世嘉最近的情况，喜欢的Gen-esis游戏等等其它很多东西。我再次感谢Sté phane友善的回答！

*你好，Sté phane，你现在怎么样了？

你好啊，我很好，谢谢。

*你不介意我称呼你Sté phane吧？:)

没问题。

*好。我们可以说Gens已经成为最好的Genesis模拟器了，你对此有什么感受呢？

我对此没有特别的感受…当我开始写Gens的时候只是把它当作业余爱好，我没有想过Gens会成为一个“好”的模拟器…我对自己也感到惊讶：)

*你觉得自己象是名人吗？

没有…

*你仍会觉得Kgen和Genecyst是很好的Genesis模拟器或它们会永远没落下去吗？

KGen和Genecyst仍然是很好的Genesis模拟器。你可以在很古老的486 DX2 66上运行Genecyst，而Kgen提供了很好的兼容性和速率。其实，当人们在很慢的机器（<P200Mhz）上运行Gens时，他们会更愿意使用KGen和Genecyst。

*对于新版本的Gens，我们可以期待些什么吗？给我独家最新消息:)

嗯，实际上没有很多时间花在Gens上，所以从1.30b开始只有一点变化。最重



要的事情是新的CD播放代码，我很少使用普通的CD播放功能（需要一条电缆连接到声卡才可以听到音乐），正确地模拟Sega CD的方法是普通读取的那样直接读取所有扇区，然后把它们复制到音频缓冲区里。我希望这样可以修正兼容性问题。

*你是怎样开始写Gens的？是业余爱好或者其它什么吗？

我已经回答过这个问题了，不过我可以补充：当我开始Gens的时候，Genecyst和KGen是最好的Genesis模拟器，但它们都是基于DOS的。在Windows下，只有Megasis和Dgen可以，但是它们都没有DOS下的好。这是我开始写Gens的另外一个原因（没有真正相信可以做成很好的模拟器）。

*你会用其他的Genesis的模拟器吗？你对它们有什么看法？哪个是你的“敌人”呢?：）

我对其它Genesis使用得不多，我通常都不用来玩Genesis游戏，除了用于测试的目的…

*我们转到一些个人问题吧…告诉我你自己的一些事情！

我叫Stéphane Dallongeville，一个22岁的法国学生。如果我告诉你我是学习计算机科学的你不要惊讶（我真的很喜欢这个）。

*你第一次看到Saga Genesis是什么时候？

我记得不是十分清楚，可能是1989年，就是刚刚发布以后的时候，我买了一台日版的。

*你最喜欢的Genesis游戏是什么？

你最喜欢？只有一个？幽游白书（从来没有在16位机上做过的最好的格斗游戏）。

*那么告诉我一些其它的最爱吧！:)

怒之铁拳2，索尼克2，街头霸王2，皇帝的财宝，火枪英雄，Mickey Mania…

*你对最近世嘉的消息有什么看法？你会怀念世嘉的游戏机吗？

怀念，我对于DC的死亡真的感到悲哀。我觉得DC是最好的电视游戏机之一，但是世嘉没有任何机会对抗索尼和它强大的经济实力。

*除了索尼的强大实力，你觉得是否主要是因为世嘉这几年来作出了错误的做法吗？

我觉得最主要的错误是先前的土星游戏质量跟PlayStation比起来显得太差了。是它们扼杀了自己的游戏机。但Dreamcast是完美的设计，最主要而且唯一的问题是世嘉没有足够的资金去很好地支持它的主机。

*最后是一个无关紧要的问题…SNES比Genesis好吗？

真是奇怪的问题：）SNES拥有更好的图形和声音芯片，所以SNES的游戏看起来比Genesis要好，但是Genesis的CPU比SNES的强大得多了…一些游戏，象《火枪英雄》、《魂斗罗》或者《幽游白书》在SNES上是不可能做得到的（或者增加一块特殊的芯片…这就是为什么很多SNES游戏使用特殊芯片来跟Genesis比了）。

谢谢你百忙之中接受我的访问，希望很快可以再听到你的消息！再见！

billyjr独家采访

◆文/Emu-Zone：CrUmp

Billyjr，你好，我是大陆专业模拟器杂志《模拟地带》涉外记者，应社长Lone2和广大模拟器爱好者的要求，要揭开你神秘的面纱。

感谢你在百忙之中抽空接受我的访问，你说的每句话都将写在杂志上。所以如果你发现有涉及你个人隐私的问题，可以不必回答:)

1. 你个人的一些情况。（比如你的年龄，真实名字之类的）

年龄的话是刚满24啦，真实姓名的话……arr，英文是Billy Lin啦，中文名就保留吧。

2. 请简单介绍一下你的网站:http://www.billyjr.com（比如它是在什么时候诞生的，期间有没有什么值得你记住的大事件发生）

hmm……最初一开始是1997年的8月14日啦。至于有什么大事件，感觉上好象蛮多的，不过记忆有点混杂了^^；所以也说不上来，反正emu每天都有新鲜事就对了。

3. 你的这个网站是否是由你一个人维护的？

之前一直都是，一直到了去年才有找人帮忙维护，因为工作实在太累了……

4. 你在你的网站投资了多少进去？从你的网站上得到了什么利益？

Arr……如果是精力的话，那不知道怎么计算比较好。如果是金钱的话，98年之前不算，之后每个月最少是20000NT相当于5000RMB的主机费用。一直到现在。至于利益没什么直接利益可言，结识到许多好朋友这些对我来说已经很够了。

5. 众所周知，在以前Dump Kof2000的时候，你作出了很大的贡献。很多第一手的新闻都是通过你发布的。Kof2000 Dumped对你来说有什么特殊的意义吗？

大概就是证明了，要完全解开MVS系统的保护是绝对可能的而已。不过没想到MAME小组竟然会直接公开图形的演算方式。虽然他们坚称在这之前已有盗版的卡带出现，不过在演算方式公开后，KOF2001盗版卡明显比之前要便宜许多，因为省了译码 IC，so盗版就更猖獗了，如果早知道会这样之前就不会动工了。

6. 你是否有参与开发过什么模拟器？

(1)如果有的话，是什么？你在开发过程中担当什么样的角色？

写……arr，一个完整的仿真器称不上啦。一些帮助其它仿真器开发的前置作业倒是有一些，不过我比较喜欢做的是人材的整合，网络上那么大，高手一大堆，不过要找到是适合搭配的人可就不容易了,有些人对家用机开发没兴趣；有些人偏偏对掌上型情有独衷；有些对画面并不是很在意，但却对声音非常灵敏；而有些人



可能对硬件仿真很强，但偏偏就是写不出声音来。so……怎么好好把这些人全部整合起来开发出比较好的仿真器，比自己写要来得有趣多了， 然后可能有时候要帮忙找资料， 当没有资料的时候可能就要做硬件联机接上真实主机然后硬破， 虽然这样做很花时间， 有时候追个一天一夜也很可能什么都没有， 不过看到作者也很努力在写的时候就会觉得很有价值了吧。 J至于接触过的emu，很难说哩。 因为每个给的资源多少不太一定，只是说多多少少帮助一些的话，那从kawa，nebula，smygb，smynes，boycott，no$gb，neoragex，cygne，meka，gens，impact，modeler，namco system11，nestar，ngpc，vgba，ages，neocd……应该还有一些其它的，一时想不太起来说。

7．前一段时间，有人抓了你私人放在站上的Kof2001被模拟的图片，对此你有什么感想？

能有什么感觉，也不能做什么了啊！！

8．那些图片一经放出，就引起了轩然大波。有许多人要求你将rom放出来，但是你没有同意。尽管你对这件事情作出了许多的解释，但是他们仍然坚持你是为了赚钱或者是其它的原因不放出它。我了解你是为了要遵守模拟器界的默认的规则，但是有很多人无视甚至根本不知道模拟器界还有规则。他们认为既然有的，就要共享。你对这些人的存在有什么看法？

不予置评，什么规定叫做“有就要共享”？为什么没有人跟我共享他的女朋友或是他的财产的？

9．如果有人在三年规则之前，放出了kof2001的rom并写了模拟器运行它，你是否会改变你的决定坚持在2004年之前不放出你所拥有的kof2001的rom?

如果有人放了，那就他们放了， 跟我无关就好了。

9．有消息指出6月份Eolith会发布Kof2001的电脑版，而且会加入一些街机没有的新特性。这消息如果是真实的，你会不会提前放出rom呢？

那就更不可能提早放啊！正少等PC版发表一阵之后再说吧。另外那些Rom我也不知道烧到哪张CD里去了,前一阵子想找的时候已经， arr……呵呵……

10．在你的主页上看到，A’can这台主机现在的模拟情况如何了？预计在什么时候会放出一个公众版本呢？

目前情况还算不错，不过要dump是比较麻烦。因为他的接脚特殊，而卡带数量又不是很多，so……为了只是几个卡带做一个dumper的话实在有点划不来。所以现在都是拆IC下来跳线读的。至于仿真，那就是作者的事情了，J我只负责想办法生出资料而已。

11． 请稍微具体地介绍一下这台主机的硬件情况。

巴哈姆特oldgame版的精华区里面有。J基本上比起超任或是MD都要强大许多。再加上大部分IC都是自订的。所以难度提高不少……

12．你最喜欢的游戏机是哪一种？

任天堂8bit红白机。

13．台湾的电子游戏事业的情况如何？大陆这边政府将游戏行业和海洛因相提

并论。对此你有什么独特的见解吗？

蠢到极点，台湾也是一样认为游戏是什么毒蛇猛兽似的。撞墙去吧，不知道好好利用资源用正确的角度来接受游戏，反而只是用片面的数据因反对而反对。看样子做官的也没多聪明，像韩国就真的让人不可思议了。不过要做到那样，政府观念不跟着进步，很难啦！！

14．Dumper和模拟器的开发者是一种不赚钱的业余行业，而且很可能要掏空自己的钱包来维持工程的进展。他们的动力是什么呢？而他们最需要的支持是什么？

动力啊．就是看到花了钱买的板子被仿真之后能用计算机来玩的喜悦感吧！至于需要什么支持……arr……最现实的就是金钱啦！不过这样的事情会有人要做吗?所以……，还是算了。 :p 能做多少算多少吧！

15． 你最佩服的模拟器界的人是谁？

Bloodust的Sardu，他是个天才。

16． 你的爱好是否对你的工作和生活产生了影响？

睡觉时间比较少吧！:p 比较少情趣吧，所以被甩了。:p

17．你有女朋友了吗?:)如果有，她是一个什么样的人?他支持你正在做的事情吗？

如果她支持我们就不会分开了…… :p

18． 你的周围是否有崇拜你的人存在?

不知道耶,不过我家倒是有不少盗贼团经常出没。东西都是一箱箱扛走的，:p 他们似乎也都习惯了……

19． 你是否将模拟器当作你的事业？因为看上去你是一个专业人士。

要能够赚钱，能够生活才能算得上事业吧！J现在每个月都负债中，这种事业不会有人要吧！

20． 你认为模拟器行业会继续蓬勃发展吗？

很难说啦，其实目前已经到慢慢饱和的阶段。如果没有更大的资金进来，有更强大的设备，要想有什么进步已经是很困难的了，游乐器的设计越来越复杂。 不过我们的设备和人力并没有提升，这样的情况下去的确很难很乐观了。

（补充）

1． 你是在什么时候，什么情况下接触模拟器的？

1995年的时候，上网看到的。:p

2． 你当初建立你的站点的时候，有否预料到将会发展成现在这样？

最初只是在geocities上的2MB免费空间做而已，单纯因为喜欢做而做。当然也没想过会怎么样，:p 你希望一个美术大学的学生能想多少呢？：p

3．你希望人们在10年后仍然记住你对模拟器所作的贡献吗？很多人都在说“我只要默默地对大家做出贡献，我就满足了”，你对这种言论持什么态度？

呵呵……，十年后如果还有人记得，我会很感谢的。不过忘了就算了……那是正常的…… ^^

PS手柄转PC用数字手柄完全改制手册

◆文/Emu-Zone：PULUTION

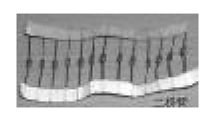
在现今电脑娱乐的领域中，玩模拟器游戏在操纵上总是存在着相当大的困难，原因是没有象电视游戏机那样专业的控制器，尽管有专为电脑设置的MIDI接口式的游戏控制器，但运用在模拟器上，还会觉得键位少及双打以上的困难，当然不考虑到极其昂贵的微软SIDEWINDER系列了。如果要追求多键或双打以上的控制器，那么最首先想到的就是SONY的电视游戏机PLAY STATION的控制器或者震动手柄，当然在市面上随处都可以买到这些PS手柄转PC的改制手柄或转接线，但您认为自己是一个DIYER的话呢，那就完全不同了，只要按照以下的改装方法一步一步来，就能制作一个或多个易用于模拟器游戏之中且廉价而全能的手柄出来！

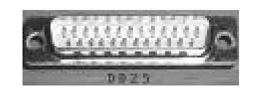
注意：如果您完全不熟悉电路或不会使用电烙笔的话，那么请不要进行任何的改制，一旦错误，可能会导致一些无可挽回的后果、严重的破坏，故笔者对此不负任何责任！！！

一、改制前所需的材料：

1．5枚以上的二极管，建议使用型号是IN4148或2AP12，尽量使用进口货；三端稳压集成电路IC7809一个，建议使用东芝或松下的，总之有7809字样的就行了，制作震动手柄用(不制作震动手柄的话可免掉)；两颗电容体，分别是22uf 9V和0.33uf 12V，改制震动手柄用(不制作震动手柄的话可免掉)，可以在电子元件商店买到。

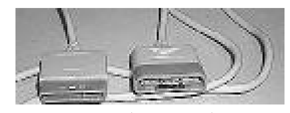
2．打印机口DB25，俗称PC主板并口，注意有公母之分，就是一种是插槽（母），一种是插头（公），买一个就行了；打印口盒子一个，买打印并口DB25时有配的，这里可要记住；PC电源分插线两条，就是把电脑电源一个插头再分成双插头的分插线，改制震动手柄用(不制作震动手柄的话可免掉)；这些都可以在电脑配件商店里买到。





注：中间图的左边为三端稳压集成电路IC7809，两颗电容体，中间与右边的元件分别是22uf 9V和0.33uf 12V。

3.PLAY STATION手柄延长线一根以上，市面上有两种，第一种是只对应普通的七线PS手柄，第二种对应所有类型的十线手柄——震动手柄，建议选购第二种;PLAY STATION手柄一只以上，如果是制作震动手柄的话，请选购型号为SCPH-1200 A，注意是A制，在TV-GAME次世代游戏机店里可买到。



PS手柄延长线



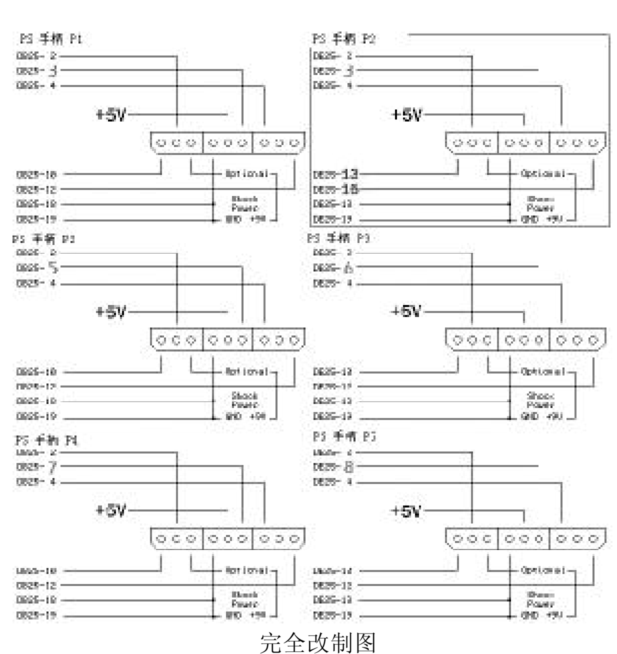
PS震动手柄

二、改制前需要的工具：

测线准确所准备的万能表，如果没万能表的话，只能使用最古老的方法啦，例如一颗电池+两根线+小灯泡，灯亮则同线；接线焊接使用的电烙笔、松香和焊锡，没有它们很难进行改制；小刀片；它们都可以在电子元件商店买到。

三、改制过程：

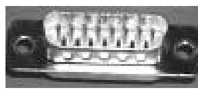
因为不想破坏PS手柄原来的美观，所以先用PS延长线开刀，把与PS手柄相同插头的这边剪断（见完全改制图左图）剩下的插槽就是要用到的啦，用万能表量一下剪掉的插头，看看每针所对应的导线是否是接在一起的，量完正确后，最好能手动把每根导线的颜色对应的PS延长线插头的每针能画成草图记录下来（见图：2只手柄的接法是六幅图最上面的两副，5只手柄的接法是最上面的左一与下面四幅***注意此图是插头***），此图已包括只能接2只手柄和可以接5只手柄的接线图，其实都差不多的接法，接一只手柄用哪种接法都一样，PS手柄的插头与PS延长线的插头是一样的，下面就说明一下PS手柄延长线的制作方法。



完全改制图

1. 一只普通手柄的改制（如果想改制震动手柄的话，可以先参考下面三步的改制过程 ）：

DB25的针的区分，仔细地看一下焊接头的旁边，会有很小的数字标着那针是pin1，那针是pin25，pin是导线的意思（见完全改制图）首先由PS手柄插头的左边数起为1，先把打印口DB25的pin2、3、4、10、12与PS插头的pin2、6、7、1、9分别焊接起来，然后注意一下图中PS手柄插头的pin5，这里开始就需使用二极管了，如何确认二极管的正负极呢？很简单的，只要看一下二极管有黑线的一头便是负极，而图中的二极管的三角符号前加一横线表示则为实物的负极，这样一一对应一下就行了，如果所选用的二极管没有黑色横线的话，只好通过万能表来量一下了，不过一般不标线的二极管质量是很差的，建议选购时注意，然后把五枚二极管的正极分别焊接在DB25的pin5、6、7、8、9上，它们的负极焊接在一起，再与PS手柄插头的pin5焊接上。这里还有两种方法：第一种方法是，如果觉得主板并口供电不足的话，可以直接接上电脑电源的5伏电（红线）或直流变压器+5V，就是去掉所有的二极管（见完全改制图左上角处），第二种方法是买一个这样的东西DB15（见下图），这是插到声卡端口上的插头，把PS手柄插头的pin5焊在DB15的pin1或pin7或pin8或pin15上，注意声卡DB15的这四部分都是供电+5V的，只要焊接一个就行了，最后PS的pin4则是接地线的，DB25的pin18至pin15都是地线，接在那一针上都一样的。



--- DB15 ---

2. 普通双手柄的改制：

使用两根延长线，第一根线的改制与上一部分介绍的一只普通手柄的改制方法是完全一样的，而第二根线就要先看“完全改制图”最右上角的一幅接线图，只需把焊接的地方与第一根线并连的接在一起，不过有两处是不相同的，因为要实现PC上用的第二只手柄“2P”，PS手柄插头的pin1、pin9分别接到DB25的pin13、pin15，其它接线均与第一根延长线的接法一样的；而2P的接法还有一种方法，再看“完全改制图”左中的接线图，只要把PS手柄插头的pin6接到DB25的pin5就行了，不过此种方法只适用于不使用二极管而直接接+5V。

3. 普通五手柄的改制：

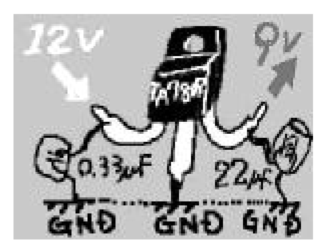
只要看完全改制图就知道了，不过需要五根延长线，五根PS手柄延长线的pin1、2、4、7、9一起分别接到DB25的pin10、2、地线18、3、4、12，PS延长线的ping一起接到+5V电源上，而每根延长线的pin6分别接DB25的pin3、5、6、7、8。

4. 震动手柄的改制：

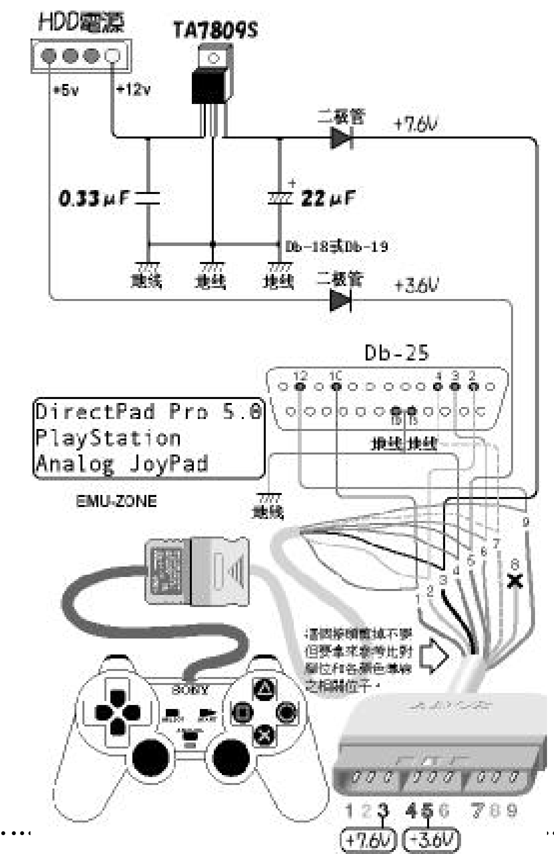
注意：这里就不建议把手柄插头剪掉来制作了，选购必须要对应PS震动手柄而内一定要有十条导线的PS手柄延长线，买时可以测试！！

可以仔细地看完全改制图了，其实是震动手柄的改制图，留意到PS手柄的pin3了吧，这是普通手柄没有的接线，因为这里是提供手柄震动用的，因此改制震动手柄前先别管它，先按图把手柄的pin1、2、4、6、7、9分别接在所对应的DB25

的每一pin上，如果是多只手柄（最大限制5只），另外的四只手柄pin6分别接DB25的pin5、pin6、pin7、pin8，接电方面最好能接PC电脑电源，手柄pin5接的正5V（红线），手柄pin3接正12V（黄线）——不要直接接12V，必须降压到9V再接，而手柄pin3这里最好接几个电子元件，这回可要使用到三端稳压集成电路7809、电容22uf 9V和0.33uf 12V，它们能起着降压稳定的作用，如果不使用它们，后果怎样就不得已知了，所以在手柄piN3接12V前必须要接上它们（三端稳压集成电路与电容接法），7809的左极接0.33uf 12V的正极，然后引PC电脑电源的黄线接到7809的左极，7809的右极接电容22uf 9V的正极，然后引PS手柄的pin3接到7809的右极，7809的中极及两个电容的负极一起接到地线DB25的pin18或pin19，注意，在一些多人玩的震动游戏中完全可以使用五只震动手柄，如果在游戏中会出现按键力度不够的话，那么就是手柄的通电部分接触不良，不良的部分是指接手柄pin5及pin3，还有如果是改制一只手柄，那么手柄pin5建议使用二极管，而pin3加直流变压器+9V时也需用到7809。



三端稳压集成电路与电容接法





附：如果只想改一只震动手柄的话，那么照图下的接法来改就行了！

5．附加跳舞毯的改制：

方法如第一部分的一只普通手柄的改制，因为跳舞毯的插头与普通手柄插头的构造是一模一样的，只是在玩PC版的模拟游戏DDR跳舞游戏的驱动设备与手柄有点不一样而已；

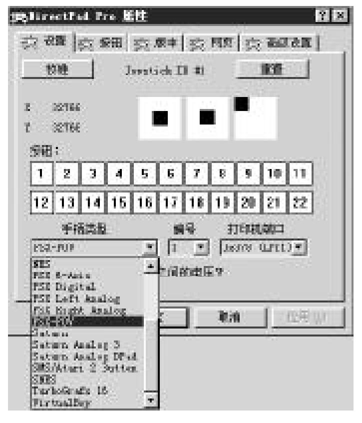
最后，焊接完毕了，把打印并口的盒子给稳固地盖上！！

四、驱动软件：

驱动软件占CPU时钟几乎是零，不用调校摇杆，更能随意地设置按键的位置排列，使得容易适应于一些游戏，可以到http://www.ziplabel.com里下载手柄的驱动，目前最新版本为5.0记住是DirecPad Pro5.0！！！不过也可以得到中文修改版本的DirecPad Pro5.01和DirecPad Pro5.02，可到http://www.emu-zone.net查询！

1．安装手柄驱动的方法：

下载好后，解压到一个目录里，里面包含DirectPad Pro.inf、dpadpro.dll、dpadpro.vxd三个文件，然后鼠标点击 我的电脑→控制桌面→游戏控制器→添加(A)→添加其它(A)→从软盘安装(H)→浏览(B)→选到解压的目录→文件名(N):里出现DirectPad Pro.inf，这时点确定便开始安装了，安装好后，再鼠标点击我的电脑→控制桌面→游戏控制器→添加(A)→DirecPad Pro Force Feedback Controller（中文版为DirecPad Pro力反馈操纵杆），这样就能添加手柄啦，如果此类手柄多的话，添加多几次DirecPad Pro Force Feedback Controller；选择DirecPad Pro Force Feedback Controller点击进入后，会看到手柄的设置属性界面，请选择相对应的PS手柄驱动，在Controller项里建议选择PSX Left Analog，总之选择的是PSX的就行了，然后选择ID1，而ID1表示的是第一只手柄，也就是游戏中常解释为1P，而ID 2则表示的是第二只手柄，也就是游戏中常解释为2P，依此类推，Paraller Port默认打印并口为0x378，一般来说这里不需理会的，当然如果主版上所设置打印口为0x278的话，那么这里就要改与主版的设置一样了。



2．解决驱动的兼容问题：

如果使用的是原作者的驱动，那么会与一些模拟手柄（声卡上的手柄）的驱动发生冲突，所以装此驱动时必须把原来的驱动删掉，否则WINDOWS会出现蓝天白字的，要是真的出现了蓝天白字，请进入WINDOWS的安全模式，把在WINDOWS/SYSTEM/里的三个文件DirectPad Pro.inf、dpadpro.dll、dpadpro.vxd全部删除掉，再回到原来的WINDOWS下就没事了，如果很想与其它手柄的驱



动兼容的话，那么有一个很好的方法，使用十六位进制编辑软件UltraEdit-32，找到WINDOWS/SYSTEM/里的dpadpro.vxd，把它EDIT，查找下面的原文件字串：

原文件 “04C80 00 00 00 00 00 04 48 04 01 00 00 00 44 50 41 44”

修改成 “04C80 00 00 00 00 00 00 00 04 01 00 00 00 44 50 41 44”

修改前请备份原来的文件，不过修改后的文件虽然与其它类型的手柄再不会发生冲突导致WINDOWS蓝屏，但是在游戏控制器最多只能添加五只DirecPad Pro Force Feedback Controller的手柄，超出范围会当机，重启后会恢复添加的手柄只数未超出的范围；其实此修改就是目前所知道的中文修改版本的DirecPad Pro5.01！

3．震动手柄的驱动问题：



当制作好的震动手柄后，也许是一些主板的打印并口供电不足，所以毛病也就出现了，在驱动里会看到摇杆和按键乱跳，（见下图）这时只要在驱动的ADvanced（高级设置）里的PSX scan Delay项（中文版为索尼手柄的震动延时）的默认值“3”改一下，这个数字是手柄驱动初始化的调控，一般的主板把它改为“4”就完全正常了，如果还是不行的话，只好越改越高，直至不要超过12，其实这数字的改变还能解决手柄不震动的问题，比如在某个游戏中，时震时不震，把这数字改一下也就能解决问题了，另外如果在一些多人玩的游戏中，比如《摩托英豪2》，四人玩时，好想四个震动手柄都能震，那么建议把PSX Mega TaP Multiple interface（中文版为开启手柄震动功能）的勾给打上，否则在游戏中只有一只手柄能震。

4．按键的设置：

驱动里的Buttons项（按键）便是进行手柄的按键设置，在这里点一下左下角的按钮，便开始重新定义按键，第一次按的键是什么便对应驱动的第一按键，第二次就是第二按键，比如PS手柄，按正方键为第一次，那就是第一键，再按另一个交叉键为第二键，第三次按零键为第三键，如此类推，总之手柄上的键按一次就行了，按多了同一键就成了组合键，比如连续按两次正方键，那么就成了驱动里某两个键的组合键，设置完后（不用设置到第22键）按键盘的Esc键便结束，然后按OK就设置完毕，而PS的跳舞毯的设置很简单，只要把上、下、左、右分别设置为13、14、15、16就行了。



5．解决找不到驱动的问题：

安装好了DirectPad Pro后，但添加了

很多次DirecPad Pro Force Feedback Controller都不见在游戏控制器里出现过？这个问题是因为声卡，没装声卡的Gamepad驱动——游戏端口的驱动也是无法使用该驱动的，所以必须检查一下是否完整安装了声卡驱动，要是没声卡的机器其实也可以装上游戏端口的，到控制面板→添加新硬件→下一步→下一步→否，希望从列表中选择硬件→下一步→声音、视频和游戏控制器→然后见下图安装就完成！

改制手柄的爽处：

PS手柄改好后，马上用一些支持手柄的游戏来测试，效果果然不错，比如玩的模拟器ePSXe的《生化危机》系列或《最终幻想9》等等，就好象在玩真正的PS一样，或许还胜于真正的PS机器呢。如果使用震动手柄来玩，感觉就更爽了，注意到那两个黑色的大摇杆吗？按一下ANALOG，灯亮了，就可以使用这两个模拟摇杆，而十字键就变成了另外四个特别的按键，还有的是这两个特别的模拟大摇杆，用小点力向下按，也是有两个键的，所以当A N L O G灯亮了之后，那么10+2+4=16个键，PSX Left Analog或PSX Right Analog的驱动选择都是可以使用16键的，不过选择PSX Left Analog只能用左摇杆，右摇杆就不行，反之选了PSX Right Analog只能用右边的，如果选了PSX 6-Axis或PSX-POV，那么十字键与双摇杆都能同时用，只是手柄只得12个键，十字键不会被认为另外四个键了，最后，选PS驱动对应游戏也是要准确的，比如目前最强大的N64模拟器，按键特别多，16个按键，使用震动手柄的PSX Right Analog则是完美地对应，而《极品飞车3》系列的游戏，选择PSX 6-Axis，开车时，双摇杆都能在游戏中起到作用，然而使用了摇杆后也有个好处，它能感受到方向及力度的细微差异，对于一些3D游戏的方向的感应更是灵敏，这些都是十字控制键无法比拟的！！



注意:游戏中“Force Feedback”就是力反馈的意思，俗称为“震动”,对应震动手柄。

六、P C 的震动游戏系列及可震动的模拟器：

PC推荐的震动游戏：极品系列，星球大战系列，坦克及飞行系列，EA摩托和摩托英豪II、彩虹六号、命运战士（将震动手柄放进口袋里，哈哈），总之一般推出的3D模拟游戏都可震动！

震动PC GAME的网址：http://www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/force-feedback/games.htm

EMULATOR: 模拟器能支持震动手柄的有 ePSXe、Project64、Fpse 和一个另类的格斗游戏制作引擎 MUGEN ！

关于PS震动手柄在其它模拟器上的设置，请见下期模拟DIY！

自己动手做DIY GAME BOY FLASH卡

◆文/Emu-Zone：FlyFash

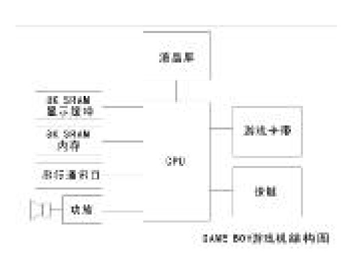
GAME BOY是任天堂公司生产的一种掌上游戏机。它以其优异的性能以及众多的游戏节目，迅速风靡了全世界，据说全世界每5个人就有一台GAME BOY游戏机。作为一个普通的用户来说，买游戏机的目的就是要玩游戏，玩尽量多的游戏。但是GAME BOY的游戏节目是以卡带形式发售的，也就是说你要玩一个游戏，就要买一盘游戏卡带，如果你很有钱，那倒也无所谓，但是如果你和我一样缺乏MONEY，而又不想放弃玩游戏的权利的话，那就得动动脑筋了。俗话说，有矛必有盾。一种叫做FLASH卡带的产品应运而生，FLASH卡带内置闪速存储器，可反复擦写，也就是说可以反复改写游戏卡带的内容。现在好了，我们可以用一盘FLASH卡带玩尽所有的GAME BOY游戏了，不过我真怀疑你是否有这么多的时间和精力。

GAME BOY游戏机的照片（右图）

一、GB卡介绍及GB卡的结构

要想制作一块FLASH卡带，并不是一件非常容易的事情，我们首先还是要了解一下GAME BOY游戏机和GB卡带。

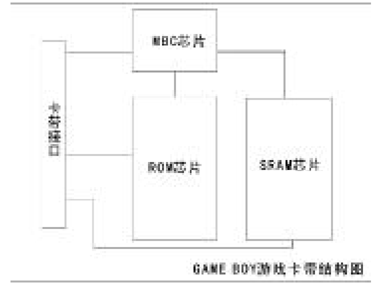
GAME BOY游戏机结构图（下图）



GAME BOY游戏机结构图

GAME BOY游戏机结构如图所示。可以看出，它与我们所熟悉的电脑结构很相似。CPU是由一块类似Z80微处理器来担当，两片SRAM分别是视频缓存（类似电脑的显存）和主内存。

GAME BOY游戏卡带结构图（右图）



GAME BOY游戏卡带结构图

游戏卡的结构很简单，主要就是由ROM芯片和SRAM芯片组成。ROM芯片中存储的

是游戏程序，SRAM芯片是游戏机的外部RAM，可以用来保存游戏的进度，SRAM芯片由一个3V后备电池供电，防止关机后丢失游戏进度。为了支持更大容量的游戏，增加了一片MBC芯片，它来完成大容量ROM及SRAM存储器的控制，其中存储器根据容量分为不同数量的块，MBC芯片来完成存储块的切换。根据支持的功能和支持存储器容量大小不同，MBC又分为MBC1、MBC2、MBC3、MBC5这几种不同型号。最后的MBC5可以支持64Mbit的ROM存储器和1Mbit的SRAM存储器。

二、GB FLASH卡的结构

GAME BOY FLASH游戏卡带结构图→

可以看到，GB FLASH卡的结构和GB卡的结构是一样的，只是把存储游戏的ROM芯片改为FLASH芯片，FLASH芯片具有可反复擦写的特性。但只是把ROM芯片直接替换为FLASH芯片并不行，因为FLASH芯片写入数据时需要多一个控制引脚（WE写允许），需要把这个引脚也连接到卡带接口上。

GAME BOY FLASH游戏卡带结构图

关于FLASH芯片

FLASH芯片有很多种型号，常见的有28Fxx、29Fxx、39Fxx、49Fxx、29EExx、29Cxx等。它们都属于闪速存储芯片。每种存储芯片都有大小不同的容量。从编程角度来讲早期的一些芯片有采用12V编程电压的，近期的产品则基本采用5V编程电压。在进行卡带改造时，应当注意这个电压，因为各种资料上提供的GB FLASH卡带烧录设备仅支持5V的芯片，所以我们也只能采用5V编程电压的芯片来代换。芯片的封装是我们需要注意的另一个问题，芯片的封装形式有多种：DIP(双列直插)、PLCC、SOP、TSOP等，由于封装形式不同，其引脚功能位置也有所差异，所以在代换之前，需要根据其数据手册来决定引脚的对应关系。通常情况下相同封装的芯片是可以直接代换的，其引脚位置是相同的，不过大容量的芯片地址线会多一些，而小容量的同样位置上则是空脚。

三、制作FLASH卡

好了，说了这么多，我们明白了FLASH卡带和ROM卡带的不同之处，现在我们可以开始动手制作FLASH卡带了，但制作一张GB FLASH卡可以说是比较复杂的，一般需要设计电路、制作印板、焊接材料、装配等很多工序。为了让大家能够自己动手制作，我们现在采用的是一些相对比较简单的方法，你只要懂得一定电子方面的知识，又喜欢自己动手做，就可以完成它。

1.使用成品游戏卡改造FLASH卡

普通卡带上存储游戏程序的存储芯片是利用掩膜工艺一次完成的，其内容不可改写。我们现在要做的就是用FLASH芯片来代替它，因为FLASH芯片可10万次擦写，所以我们可以往FLASH芯片中写入新的内容，也就是改写了卡带的内容。



(1)首先是要有一块标准的GB卡带，就是五脏俱全的那种。要有RAM、ROM、MBC、电池。如图所示。这样做成的卡带可具备包括存储在内的各种功能。

(2)准备芯片，一般常见卡带的ROM的容量为4Mbit，我们可以用相同或更大容量的FLASH芯片来代换。要知道引脚代换的方法，需要准备两种资料：一是ROM芯片的引脚功能图，二是FLASH芯片的引脚功能图。这种资料可在网上down一份对应芯片的数据手册，那里面有详细的介绍。

(3)引脚的连接。要把新的FLASH芯片焊接到卡带的印板上，需要知道它们引脚的对应关系。对于一个存储器芯片来说，它的引脚包括这几部分：数据线、地址线、控制线。

数据线：就是用来传输数据的，对于芯片来说，是D0-D7这8个引脚，新的FLASH芯片的这8个引脚要焊到原先ROM芯片的相应管脚上去。

地址线：表示寻址能力，地址线越多，可寻址范围就越大，可支持的存储容量就越大。大容量的芯片的地址线要多于小容量芯片的地址线。如果是同容量代换，那么新芯片的地址线A0-Axx直接和原ROM芯片的地址线对应即可。如果新的FLASH芯片的容量要大于原先的ROM芯片的容量，那么多出的地址线要连接到MBC芯片上，所以你能够使用的FLASH芯片的最大容量是受MBC芯片的寻址能力限制的。

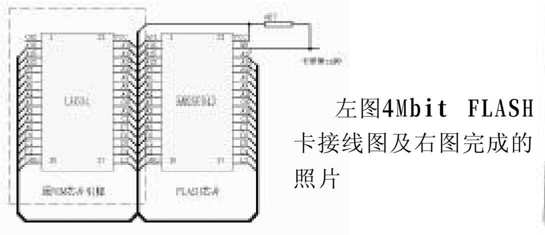
控制线：

下面我们来看看实际的制作过程。

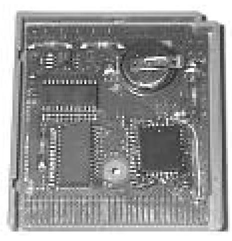
这盘卡带是超级玛丽二代，它的ROM芯片型号为LH534，现在我们要用AM29F040来代换。下面是二种芯片引脚功能图。

通过比较可知，二者的数据线是相同的，LH534的D0-D7对应AM29F040的DQ0-DQ7。地址线也相同，LH534的A0-A18对应AM29F040的A0-A18。控制线有所不同，因为ROM是不可写的，所以它没有WE(写允许)控制引脚，但是AM29F040是有这个引脚的，这个引脚的功能是控制是否允许对芯片进行编程。若这个脚为低电平，则允许编程，若为高电平，则不允许编程。对这个脚的控制是由烧录设备来完成的，所以要把它与外部的烧录设备相连。这里我们利用了卡带的第31脚，通常情况下，这个引脚是空闲的。WE这个脚不仅要连接到卡带的31脚，还要对VCC加一个上拉电阻。这样当卡带在与游戏机连接时，WE上拉为高电平，不允许编程，防止误操作把芯片内容改写了。

接线方法如下图：

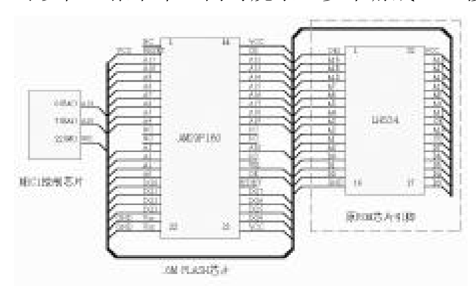


左图4Mbit FLASH卡接线图及右图完成的照片





我们也可以使用更大容量的FLASH芯片，下面我们使用一个16Mbit的FLASH芯片来取代ROM。实际上并没有这么大容量的GB游戏，使用大容量芯片的目的是可以在一张卡带上同时烧录上多个游戏。 接线方法如下图：



16Mbit FLASH卡接线图



完成的照片

2.使用现成的成品游戏卡（半成品FLASH卡）

第一种方法还是比较复杂的，根据经验，我们找到了另外一种比较简便的方法。通过对市面上GB卡带的拆解，我们发现有一种卡带不是采用ROM作为存储器，而是使用了FLASH芯片。卡带如左图：

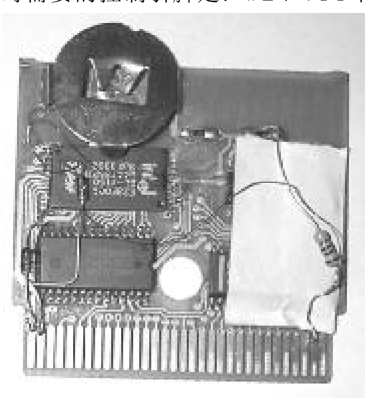




未改造的FLASH卡照片

这种卡带十分标准，包含有MBC、FLASH ROM、RAM、电池，十分合适。但经过仔细检查，我们发现这个卡带并没有把编程需要的控制引脚接出来，也就说不经过改造是无法改写卡带的内容的。但这可难不到我们，我们考虑的方案是对该卡带进行简单的改造，把编程需要引脚引出来就行了。这张卡带使用的FLASH芯片是**Intel 28F004**，这个芯片编程时需要的控制引脚是：WE、VPP和RP。WE我们已经很熟悉了，VPP是编程电压，在编程时需要在这个脚上加上12V的电压，RP在编程时也需要加上12V电压，这样可以取消芯片的引导块保护。知道了这些，改造方案就出来了，如上图：

FLASH卡接线图



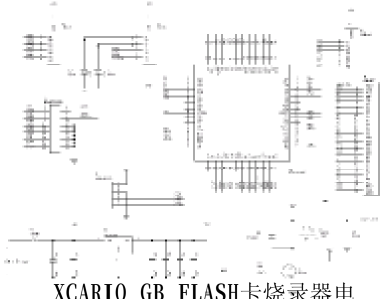
已经改造好的FLASH卡照片

可以看到，改造这个卡只需要焊接很少的连线和元件，比第一种改造方法简单许多。左图就是我们已经改造好的卡带：

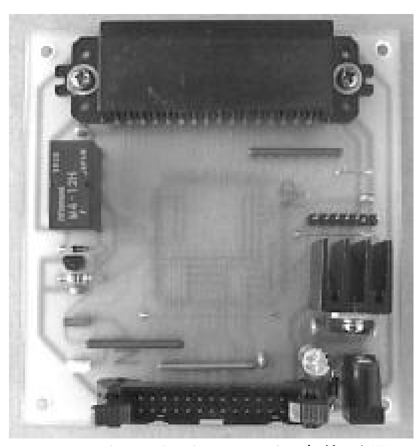
四、GB FLASH卡读写器的制作

FLASH卡带完成了，还需要一个烧录设备，才能把游戏ROM写入卡带中。这种设备非常多，下面介绍两种。

1.XCARIO GB FLASH卡读取器



XCARIO GB FLASH卡烧录器电路原理图



XCARIO GB FLASH卡烧录器实物照片

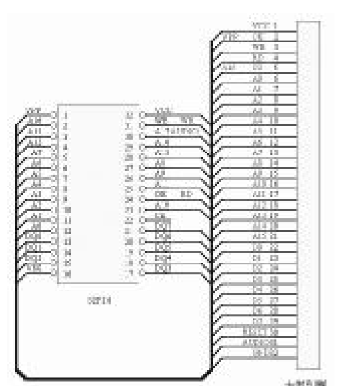
这种烧录设备采用了一片Xilinx公司的EPLD芯片，EPLD是一种增强型的可编程逻辑阵列芯片，采用这种芯片可极大的简化电路，电路中所有的数字电路的功能都可用该芯片来完成。因此这个电路设计非常简单，制作起来很方便。另外需要注意的是EPLD是需要写入程序才能工作的，好在对于EPLD编程不需要什么复杂的专用设备，它们都支持串行编程，可以根据Xilinx公司提供的资料制作一根简单的串行下载线对该芯片进行编程。

可以看出电路分为三个部分，一个是电源部分，由三端稳压器7805组成一个简单的稳压电路，输出＋5V电压。另外两部分分别是卡带接口部分和与PC机并口的连接部分，这两部分都直接连接到了EPLD芯片的I/O口上，所有的电路功能都在EPLD内部实现。三极管和继电器部分完成了对卡带VCC的控制。在电路中还有一个接口J3，这是EPLD的编程接口，利用这个接口，我们可以随时修改EPLD的程序。

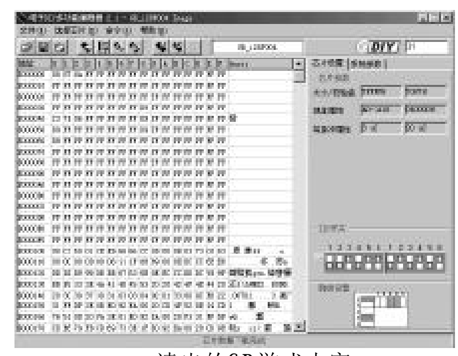
该设备需要与ReadPlus软件配套使用。

2.EDIY的GB FLASH卡读写器

我们制作这个读写器是配合使用半成品FLASH卡改造的GB FLASH卡，因为这个卡需要12V的编程电压，而XCARIO GB FLASH卡读取器并不能提供需要的编程电压。为了方便，我们使用电子DIY多功能编程器来读写这个GB FLASH卡（关于电子DIY多功能编程器的资料请查看http://ediy.yeah.net），但卡带是不能直接和编程器连在一起，所以我们制作了一个适配器来读写GB FLASH卡，适配器的原理图和成品照片如下：


EDIY的GB FLASH卡读写器原理图


读写器成品照片


读出的GB游戏内容

制作好这个适配器后，我们就可以把GB FLASH卡连接在编程器上了。然后我们使用专用的读写软件来读取这个卡带，可以看到读取的内容：（如图左）

五、配套编程软件的使用

ReadPlus是一个可以用来读取和烧录自制的GB FLASH卡带的。软件是DOS版的，用输入命令的方式来完成各种操作。

关于ReadPlus的各种命令行参数的功能如下：

使用格式：READPLUS [参数] [文件名]

参数功能：

l：定义操作并口（默认值为1，代表LPT1）

w：定义两次访问卡带的时间间隔（通常2000-3000）

t：测试烧录设备

d：读取256字节，并显示到屏幕上 (默认参数 = 1，为ROM) －d 160表示地址0xA000，为SRAM

a：分解卡带或者文件头 -a 表示卡带 -a 文件名 表示文件

e：擦除卡带内容（0=4MBit，1=16/32MBit，2=Nintendo）

p：将文件内容写入卡带

n：烧录新型卡带(MBC3/5)

m：多游戏卡带的烧录（文件1 文件2 文件3）

s：将卡带内容存为一个文件

c：对64合1使用特别的读取方式并把卡带内容保存到文件



v：效验卡带和已DUMP的文件

o：使用指定的数据擦除SRAM

b：将SRAM的内容备份到一个文件

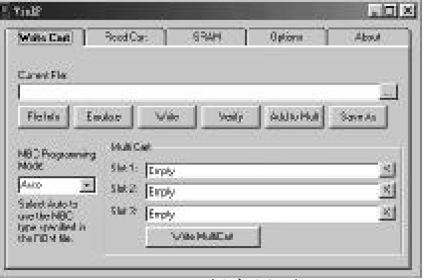
r：根据文件恢复SRAM的内容

f：效验文件内容和SRAM内容

ReadPlus可以用来读取和烧录自制的FLASH卡带。

-n命令仅用于烧录基于MBC3或MBC5控制芯片的卡带。如果使用自制的硬件进行烧录时有任何问题，请敲入ReadPlus -w 3000 -p filename试试看。你也可以试试－e命令，它可以擦除老的4Mbit的卡带使用“－e 0”，新一些的16/32Mbit的卡带使用“－e 1”和32Mbit的Nintendo卡带使用“－e 2”。

使用－m file1 file2 file3 这个命令，你可以把三个（512K）游戏烧录到一个MBC1的卡带中，但要求startup.gb这个文件要在与ReadPlus.exe同一目录下，ReadPlus将自动载入该文件。新的16Mbit卡带和新的编程模式（用WE替代第31脚AudioIn）会被自动识别。

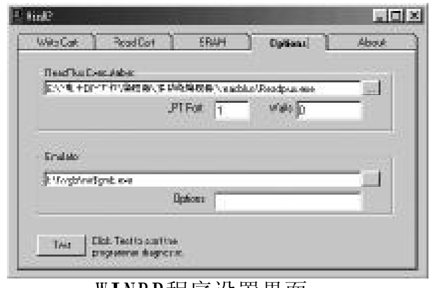


WINRP程序界面

DOS版软件使用起来对很多人来说恐怕不是很适应，因此出现了一个具有Windows界面的ReadPlus外壳程序，叫做WINRP。界面如右：

WINRP可以安装到你所选择的任一目录下。但是使用多游戏卡编程功能，需要对目录进行一些设置：

进入ReadPlus的DOS版文件的目录下，选中Readplus.exe文件，单击右键，选择属性，在程序一栏，选择工作目录一项，在空格中输入winrp所在目录即可。如果不这样设置，多游戏卡烧录功能将失败，因为程序将不能找到startup.gb文件。



WINRP程序设置界面

安装完成后，打开WINRP，选中OPTIONS一项，设置ReadPlus的路径，以及LPT的端口号，并根据你的系统设置等待时间。WINRP可以在烧录之前先使用模拟器检查一下ROM的正确性，这个功能需要事先设置模拟器所在的路径，并且如果需要，可以在OPTIONS中输入模拟器相应的命令行开关参数。

设置完成后，你就可以使用十分舒服的Windows界面来烧录你的FLASH卡带了。

文中提到的READPLUS及WINRP程序请到http://emudiy.yeah.net下载。